ZDARMA

01/2012

NMAG

Magazín pro všechny fanoušky Nintendo světa

Speciál

The Legend Of Zelda už je tu s námi 25 let!

Projděte si celou historii této kultovní herní série

Recenze


Resident Evil: Revelations


Mario Kart 7


Super Mario 3D Land

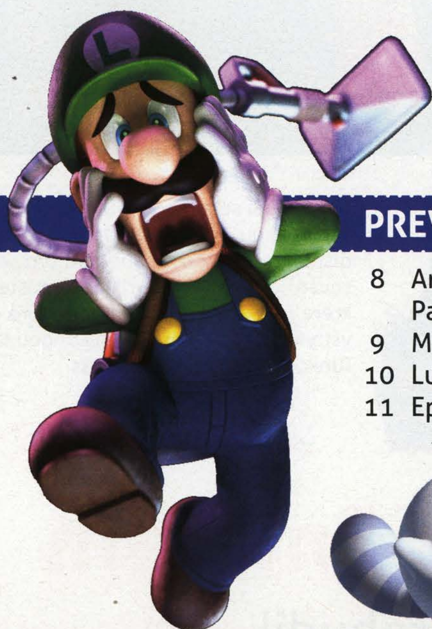

StarFox 64 3D


PokéPark 2: Wonders Beyond

Preview: Animal Crossing, Paper Mario: Sticker Star, Monster Hunter 3G, Luigi´s Mansion: Dark Room

NOVINKY





PREVIEW



RECENZE



SPECIÁL

Ahoj,
máme tady první číslo nového časopisu NMAG pro všechny fanoušky Nintendo světa. Tímto novým projektem chceme potěšit jak dlouholeté, tak úplné nováčky v herním světě Nintendo. V časopise NMAG se můžete dozvědět co se právě chystá, přečtete si zde také podrobné recenze a preview od nezávislých hráčů. Dozvíte se kompletní historii legendárních sérií jako jsou Zelda, či Mario. Věříme, že si tento zbrusu nový časopis najde plno fanoušků, jak v České republice, tak i na Slovensku.

Budeme se na vás těšit v dalším vydání!

NMAG









Nová Castlevania

Dracula se vrací

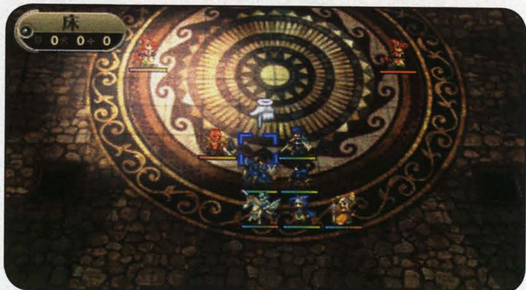


Konami oznámilo nový díl populární série *Castlevania*, který vyjde exkluzivně pro Nintendo 3DS. Ponese název *Castlevania: Lords of Shadows – Mirror of Fate* a odehrává se 25 let po dění původního dílu *Mirror of Fate*, který vyšel pro klasické konzole v minulém roce. Příběh má také obsahovat klíčový bod, od kterého se bude odvíjet příběh připravovaného dílu *Castlevania: Lords of Shadow 2*. Co se hratelnosti týče, jedná se o hru ve 3D grafice avšak s klasickou 2D hratelností. Dotykový displej bude využit například pro sepisování poznámek například o místech, které jste již navštívili anebo které navštívit chcete. Podporovány budou také funkce SpotPass a StreetPass.

Nový Fire Emblem

Krom se opět probudil







Fire Emblem je série tahových strategií s prvky RPG, které pro konzole od Nintenda už odjakživa připravuje japonské studio Inteligent Systems. Zatímco si tato série v Japonsku užívá popularity již od dob Famiconu (japonská verze NESu), v Evropě vyšel první díl teprve pro Gameboy Advance. Možná právě proto ještě někteří z vás tuto sérii neznají.

Nicméně ještě letos se i k nám dostane nový díl pro Nintendo 3DS, který se na japonských pultech honosí podtitulem Kakusei, což by se dalo přeložit anglicky jako *Awakening*, tedy probuzení. A to dává smysl! Příběh se totiž točí okolo nebezpečí, které vychází z probuzených draků. Ti byly probuzeni poté, co se vaše alter-ego potkalo s princem království Iris, Kromem. Oba totiž na svém rameni nesete symbol draka a jejich střet draky vzbudil a rozzuřil.

Kromě starých známých prvků bude *Fire Emblem: Kakusei* obsahovat také celou řadu novinek. Mezi ty největší bude patřit možnost dokupovat dodatečný obsah, který rozšíří původní příběh hry. Každý stahovatelný balíček totiž bude obsahovat novou mapu a s ní také nový kus příběhu. Vývojáři však slibují, že kdo si nebude chtít dokupovat balíčky, nebude o nic ochuzen, neboť hlavní příběh pouze rozšiřují.

Mezi další novinky patří vaše alter-ego. Jedná se totiž o postavu, kterou si budete moci na začátku hry dle libosti upravovat. Dále pak takzvaný casual mode, ve kterém budete moci v další kapitole hry znovu oživit postavy, které vám zemřeli v předcházejícím boji. Hardcore hráči však budou moci i nadále zůstat u toho, že padlé postavy zůstanou ztraceny.

Velký pokrok v sérii představuje také povedená grafika hry, kterou doprovází animované a dokonce i dabované cut scény. Na nich a také na tvorbě postav, které jsou drženy ve stylu manga, se podílel japonský mangista Yusuke Kozaki, kterého si Inteligent Systems přivolalo na pomoc.





Aktuality z Nintendo Direct

Video přímo z jádra dění

Nintendo Direct, to je velká novinka kterou japonský videoherní koncern zavedl koncem minulého roku. Jedná se o videa, ve kterých jsou známými tvářemi Nintenda oznamovány novinky okolo konzolí Big N a her pro ně. Namísto toho, aby byly informace postupně rozsety po webových stránkách, zvolilo Nintendo nedávno již počtvrté cestu videa, které navíc dává fanouškům šanci podívat se pod pokličku. V těchto videích totiž kromě ředitelů Nintenda vídáme také prostory Big N, jeho vývojáře a další tváře. A to se cení!

Lze tak očekávat, že Nintendo bude do budoucna zveřejňovat videa mnohem častěji v průběhu roku a navíc blíže k vydání představovaných her. Tím chce možná zamezit únikům, kopírování anebo nesplněným slibům, kterých jsme se dočkávali, když hry byly ve vývoji příliš dlouho. Zkrátka a jednoduše – mění se způsob, jakým s námi Nintendo bude komunikovat. A je to také dobře! Ne každý se může vydat na E3 či Tokio Game Show a takto se nové informace dozví jako první naprosto všichni.

Kdo by si chtěl doplnit minulá videa, 22. února vyšla také první verze určená speciálně pro evropské hráče, ve kterém se nám představil prezident Nintendo of Europe, Satoru Shibata.

Etrian Odyssey IV

Atlus oficiálně potvrdilo, že v Japonsku vyjde další pokračování úspěšné série *Etrian Odyssey* a to, tentokrát na Nintendo 3DS. V tomto RPG si budete moci vybrat celkem ze 7 povolání (Medic, Sniper, Rune Master atd.). Další zajímavostí je možnost přepínání mezi obtížnostmi Normal a Causal a to kdykoliv během hraní. Nechme se překvapit jaké další vylepšení na nás v tomto díle čekají.



Exkluzivní horory od tvůrců Projekt Zero

Strach a temno vás pohltí



Tvůrci japonské série survival horrorů *Project Zero* (známé také jako *Fatal Frame*) připravili pro Nintendo 3DS a Wii dva exkluzivní tituly!

Hororová záležitost pro Nintendo 3DS nese jméno *Spirit Camera: The Cursed Memoir* a je unikátní v jedinečném využití funkce rozšířené reality. Spolu se hrou dostanete šestnáctistránkový deníček, který je plný obrázků, které vám na první pohled nic neřeknou. Smysl začnou dávat až v okamžiku, kdy vás hra vyzve, abyste na deník namířili kamerami svého Nintenda 3DS. V tom okamžiku na jeho displeji obrázky oživnou a vy odhalíte jejich pravou podstatu a temný příběh, který v sobě nesou. *Spirit Camera: The Cursed Memoir* je již v prodeji a to od 29. června.

Majitelé Wiička se dočkali *Project Zero 2: Wii Edition*, který vyšel ve stejný den jako *Spirit Camera*. Jedná se o remake hry *Project Zero 2: Crimson Butterfly*, která vyšla v roce 2003 pro Playstation 2. V něm hrajete za dívku jménem Mio, která se se svou sestrou Mayu, vydala do lesa, ve kterém si spolu hrávaly, když byly malé. Jenže Mayu se v lese ztratí a Mio ji hledá, když tu se obě ocitnou v hrůzostrašné prokleté vesnici plné duchů. Wii verze dostala nejen vylepšenou grafiku a ovládání prostřednictvím Wii Remotu a Nunchuku, ale také nové módy a multiplayer.

Kdo bude dost odvážný a pořídí si obě hry, dostane bonus navíc. Oba tituly totiž spojuje tajemství, které odhalí jen majitelé obou titulů a to nejdříve poté co dohrají *Spirit Cameru*.



Připravuje se nástupce populárního Dr. Kawashima's Brain Training

Váš mozek projde peklem

Řada *Dr. Kawashima's Brain Training* se kterou jste mohli na Nintendu DS procvičovat schopnosti svého mozku se vrací na Nintendu 3DS. Tentokrát budete Professor Kawashima vystupovat jako ďábel, který se ve vás pokusí vypěstovat schopnost, kterou Satoru Iwata při oznámení titulu v Nintendo Direct videu označil jako „information addiction", tedy závislost na informacích. Ďábelský Kawashima toho bude chtít dosáhnout denním pětiminutovým tréningem vaši takzvané pracovní paměti a schopnosti soustředit se. Novinka by měla v Japonsku vyjít již v létě avšak bližší informace prozrazeny nebyly.

New Super Mario Bros. 2

Mario si jde pro jackpot

Již 17. srpna vyjde zbrusu nová klasická 2D Mariovka a tentokrát pro Nintendo 3DS! Bude se jmenovat *New Super Mario Bros. 2* ve které opět Bowser unesl princeznu Peach. Nicméně tentokrát to není jediná starost populárního instalatéra Maria. Vašim hlavním úkolem totiž tentokrát bude sesbírat všechny zlaté mince, kterých se tentokrát válí v Houbovém království více, než kdy předtím. Je jich přesně jeden milion a Mario je chce všechny!



Nehovoříme jen o typicky rozmístěných mincích. Tentokrát většinu z nich musíte nejprve odhalit! Ukrývají se za rozbitnými bloky anebo dokonce v trubkách pod masožravými květinami. Zlaté však nebudou jen mince, ale také někteří nepřátelé a koneckonců také hlavní hrdina. Zlatý Mario plive zvláštní ohnivé koule, které promění ve zlato vše, čeho se dotkne.

A to není vše! V *New Super Mario Bros. 2* oslavíme také návrat mývalího Racoon obleku! Racoon Mario umí nejen porazit své nepřátele švihem svého ocasu, ale navíc umí také létat.

Na závěr si pojďme něco říct o úrovních ve hře. Z dosud zveřejněných materiálů to totiž vypadá, že hra nebude nic pro začátečníky. Naopak potěší hard-core hráče a dlouholeté fanoušky, pro které to vypadá na krkolomné speedruny při kterých se navíc budou muset vynasnažit, aby zároveň sebrali všechny mince. Ty zajisté potěší také grafika, která nejenže vykazuje již tradiční lásku pro detail (kdy především pozadí vypadají fakt krásně), ale povedl se také stereoskopický 3D efekt.

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance také v Evropě!

Spící světy se probouzí



Kingdom Hearts je unikátní sérií RPG, ve které se setkávají světy Square Enix a Walta Disney. *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* je zbrusu novým dílem, který vyjde v rámci desátého výročí série ještě letos exkluzivně pro Nintendo 3DS a to také v Evropě! Příběh se točí okolo závěrečné zkoušky Sory a Riku, na kterou jsou králem Mickey a Yen Sidem vyslání do takzvaných spících světů, které jsou plné snů, známých i nových přátel, ale také celé řady dosud nevídaných nepřátel. Zvládnou-li zadané nelehké úkoly, stanou se mistry svého oboru. Těšit se můžete na prvotřídní příběh ztvárněn úchvatnou grafikou a vyprávěn dabovanými scénami, skvělou akci a také na využití funkce rozšířené reality.









S novými Pokémony znovu do regionu Unova

Všechno je jinak!

Namísto třetího „best of" titulu ke hrám *Pokémon Black & White* se od Game Freaku dočkáme rovnou pokračování v podobě dvojice titulů *Pokémon Black Version 2* a *Pokémon White Version 2*.

Oba díly vyjdou pro Nintendo DS a opět nás zavedou do regionu Unova, ve kterém je tentokrát všechno jinak. Na nové dobrodružství se totiž vydáváme s novým hrdinou dva roky po událostech původních her.

Že se toho za dva roky může stát hodně bude jasné už z prvních minut hraní. Nejenže hrajete za nového hrdinu a svého startovního Pokémona získáte od nové profesorky, ale také začínáte v novém městě, kterých se v regionu Unova vyklubalo několik! To znamená, že ve hře naleznete nové lokace, nové naleziště, nové trenéry a jejich arény a také nové budovy a možnosti! Co se příběhu týče, těmi zlými bude opět Team Plazma a znovu se objeví také jejich bývalý vůdce. Záhadou však zatím je, proč je na artworku mapy nových her takřka polovina původního území Unovy zahaleno ledovou vrstvou. Zamrzla? Uvidíme...

Obě hry můžete hrát díky funkci zpětné kompatibility také na Nintendu 3DS. Pro tento případ vyjdou na Nintendo eShopu dvě stažitelné hry, které mají zážitek ještě umocnit. Jednak se jedná o nový 3D Pokédex, který bude obsahovat údaje o absolutně všech Pokémonech a navíc ihned od začátku. To bude také zapotřebí, neboť se v *Pokémon Black Version 2* a *Pokémon White Version 2*, kromě Pokémonů z regionu Unova, objeví také starší druhy z předešlých edic. Druhým stažitelným titulem je hra *Pokémon Dream Radar*, která se odehrává v rozšířené realitě, ve které budete chytat Pokémony, kteří se objeví u vás doma. Svým konceptem hra tak trochu připomíná *Pokémon Snap* z Nintenda 64. Fanoušci se tohoto titulu dočkají ještě letos na podzim.



Záhadný titul od velkých tvůrců

Bojovka to nakonec nebude

Co se stane, když dají Capcom, Namco Bandai a Sega hlavy dohromady? Vymyslí novou hru pro Nintendo 3DS a nechají si ji vyvinout studii Banpresto a Monolith Soft. Ze záhadného titulu, který se původně tvářil jako ultimativní bojovka se vyklubal *Project X Zone*. Taktické RPG, ve kterém budou známé postavy ze sérií *Tekken, Xenosaga, Street Fighter, Mega Man, Resident Evil, Devil May Cry, Virtua Fighter, Space Harrier* a mnoho dalších bojovat proti zlu. Tento neuvěřitelný crossover titul se má pyšnit unikátním bojovým systémem, který tvůrci nazývají Cross Active Battle System. Co to znamená, se dozvíme později. *Project X Zone* má v Japonsku vyjít ještě letos.








Animal Crossing

Staňte se radním ve městě neomezených možností.

ŽÁNR: SIMULACE • VYDAVATEL: NINTENDO • VÝROBCE: NINTENDO • VYDÁNÍ: 2012 • PLATFORMA: 3DS

Simulace života podle Nintenda – *Animal Crossing*, jde do pátého kola! Nový díl vyjde pro Nintendo 3DS, s největší pravděpodobností se jej dočkáme ještě letos a přinese s sebou spoustu novinek.

Animal Crossing se točí okolo vesnice, ve kterém žije několik roztomilých zvířátek lidským způsobem. Celé to působí jako bajka, do které z ničeho nic vstoupíte vy, jediný člověk široko daleko. V páté generaci této série už však budete pouhým obyvatelem, jehož jedinou starostí bude splatit dům vychytralému mývalovi Tomu Nookovi. Tentokrát budete starostou s nelehkým úkolem učinit ze svého městečka lepší místo k životu!

O povinnostech starosty toho ještě není příliš známo, budete však moci stavět nové budovy a to přesně tam, kde je budete chtít mít vy. Navíc budete mít po boku novou postavu v podobě svého asistenta a také Toma Nooka, který se vzdal svého obchodu a nyní dělá realitního makléře.



Další velkou novinkou je, že svět už nekončí pobřežím. Poprvé v sérii budete moci do vody skočit, potápět se a doplavat například k virtuálním ostrovům. Konceptuální kresba města slibuje návrat vlaku, za jehož tratí se nachází obchodní čtvrť známá z posledního dílu *Animal Crossingu* (*Animal Crossing: Let's Go to the City pro Wii*) a zcela nová čtvrť s domečky těch, které potkáte přes StreetPass. Notně zlepšenou grafiku a zvýšenou míru customizace snad nemusíme ani zmiňovat a o online možnostech hry prozatím nic nevíme.

Pier Kurth




Paper Mario: Sticker Star

Instalatér se změnil v papír.

ŽÁNR: RPG • VYDAVATEL: NINTENDO • VÝROBCE: INTELIGENT SYSTEMS • VYDÁNÍ: 2012 • PLATFORMA: 3DS

Série *Paper Mario* započala svou cestu v roce 2001 na Nintendu 64. Stala se důkazem inovace, neboť v ní Nintendo dokázalo skloubit populárního italského instalatéra a jeho Houbové království s celou řadou zajímavých nápadů a prvků žánru RPG.

Jedenáct let poté vyjde letos pro Nintendo 3DS čtvrtý díl série, jejímž hlavním principem je, že naprosto vše, včetně postav, je jakoby vystřižené z papíru. V klasickém trojrozměrném světě to znamená, že se po otevřeném prostranství pohybují ploché 2D objekty, což otevírá celou řadu zajímavých možností. Mario se tak i přes svůj pupek dokáže vecpat do sebemenší škvíry a nalézt tak například nové cesty nebo se vyhnout nepřátelům. S nimi se jinak bude muset spolu se svými přáteli poprat zcela podle zvyklostí žánru RPG v souboji na kola, ve kterých se kromě fyzických útoků používají také nejrůznější předměty a kouzla. Ty získáte výhradně sbíráním samolepek, které jsou rozmístěny po celém herním světě, což je v tomto díle série novinkou. Musíte mít proto oči na stopkách opravdu na každém kroku. Však právě proto nese hra podtitulek *Sticker Star.*

To, že *Paper Mario: Sticker Star* nebude žádnou předělávkou, je již jasné. Jedná se o zcela nový příspěvek do zatím stále relativně nové série, který se však po plošinovkovém díle *Super Paper Mario* pro Wii vrací k jejím kořenům. Osobně se nejvíce těším na 3D zpracování titulu, pro který je koncept papírových postav jako stvořený. Stačí se podívat na některý z trailerů ke hře a ihned pochopíte, co mám na mysli. *Paper Mario: Sticker Star* má vyjít do konce tohoto roku.

Pier Kurth











Monster Hunter 3G

Naostřete čepel, jde se lovit!

ŽÁNR: AKČNÍ RPG • VYDAVATEL: CAPCOM • VÝROBCE: CAPCOM • VYDÁNÍ: 2012 • PLATFORMA: 3DS

Capcom musí být z Nintenda 3DS skutečně unešené. Dodal jeden z nejlepších launchových titulů, vydal pro něj exkluzivní díl série *Resident Evil* a připravuje se exkluzivní *Monster Hunter 4*! Na něj si však ještě nějakou dobu počkáme a to byl pravděpodobně důvod, proč Capcom přispěchal s oznámením *Monster Hunter 3G*.

Monster Hunter 3G je předělávkou titulu *Monster Hunter Tri*, který vyšel pro Wii. Pro ty, kteří dosud se sérií *Monster Hunter* neměli čest se setkat je tu krátké vysvětlení. *Monster Hunter* je série japonských akčních RPG, ve kterých se jako nadějný lovec vydáváte do rozsáhlého světa lovit ty nejfantastičtější nestvůry toulající se po souši, ve vzduchu, ale také pod vodou. A právě například ty podvodní monstra byly jednou z největších novinek třetího dílu.

Monster Hunter 3G oproti Wiičkové verzi snad nic podstatného nechybí. Rozsah hry zůstal stejný a počet příšer byl dokonce rozšířen. Ani audiovizuální stránka se škrtů nedočkala, naopak naprostou novinkou v sérii jsou dynamické stíny. K již obsaženým questům budete dostávat další, které si budete moci stáhnout online přímo ze hry.

Aby se *Monster Hunter 3G* také skvěle ovládal, doporučujeme příslušenství Circle Pad Pro, které Nintendu 3DS přidá druhou analogovou páčku, díky které budete moci pohodlně ovládat kameru a mířit na zvířata. Titul sice obsahuje také ovládací schéma pro hraní bez Cirle Pad Pro, ale na něj jsem zatím žádné ódy neslyšel.

Jediným omezením japonské verze je, že chybí online multiplayer, kterým se Wiičkový originál právem honosil. I evropští hráči si pravděpodobně budou muset vystačit s lokálním bezdrátovým multiplayerem pro čtyři hráče, který navíc očekává, že bude mít každý hráč svoji vlastní herní cartridge. Což je však vzhledem k obsahu hry pochopitelné. Kromě toho bude podporována také funkce StreetPass, díky které si budete s dalšími systémy Nintendo 3DS vyměňovat tzv. Guild kartičky.

K JIŽ OBSAŽENÝM QUESTŮM BUDETE DOSTÁVAT DALŠÍ, KTERÉ SI BUDETE MOCI STÁHNOUT ONLINE PŘÍMO ZE HRY.



Nutno podotknout, že vydání *Monster Hunter 3G* mimo Japonsko dosud nebylo oficiálně potvrzeno. Neoficiální zdroje však hovoří o vydání v Evropě v průběhu druhé poloviny roku 2012. A kdo ví, třeba se právě ta západní verze online multiplayeru dočká. Každopádně ať už s ním nebo bez něj, hra tohoto ražení na Nintendu 3DS není a chybí. Je takřka zaručené, že se tento titul zavánějící lehkým puncem masochismu a s hratelností hravě překonávající hranici 100 hodin, stane ihned po vydání v Evropě modlou všech hard-core hráčů. Nehledě na zkrácení čekací doby na již dnes legendárně znějící *Monster Hunter 4*.

Pier Kurth








Luigi's Mansion: Dark Moon

Ghostbusters na Nintendo jsou zpět! Mariův bratr musí po jedenácti letech převzít hlavní roli a vyrazit opět na lov duchů.

ŽÁNR: ADVENTURA • VYDAVATEL: NINTENDO • VÝROBCE: NEXT LEVEL GAMES • VYDÁNÍ: 2012 • PLATFORMA: 3DS

Stejně jako v prvním díle, který vyšel jako launchový titul pro Nintendo GameCube, spolupracuje Luigi s profesorem E. Gaddem. Ten jej tentokrát vyšle prostřednictvím nově vyvinutého teleportu hned do několika duchy zamořených starých domů. Proč opět spolupracujete s E. Gaddem? Proč musíte do několika domů? A byl opět unesen Mario? Jisté je prozatím jen jedno. Luigi si jde opět se svým speciálním vysavačem Poltergust 5000 zahrát na lovce duchů, tentokrát na Nintendu 3DS.

Herní princip se od prvního dílu prakticky nezměnil. Dokazuje to i herní perspektiva, ve které sledujete dění z pohledu třetí osoby. Luigi se ve hře se svou svítící baterkou dokáže pohybovat i směrem přímo k vám, čímž můžete sami sebe nepříjemně oslnit. Oslnit však máte za úkol především duchy. Ti milují tmu, ve které se vám vždy dobře schovají. O své přítomnosti vám však rádi dají vědět. Sem tam se sami objeví nebo vydají nějaký zvuk. Někdy se vás snaží dokonce zastrašit nějakou akcí, jindy je naopak nutné nejdříve vyřešit nějakou hádanku, abyste se k duchům dostali.

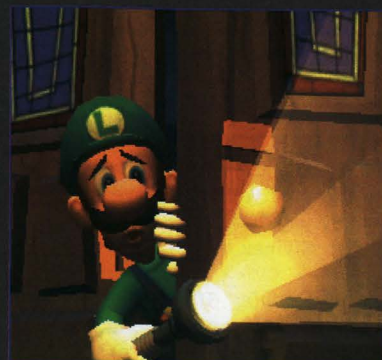
Aby se Vám podařilo některého z duchů chytit, musíte ho oslnit baterkou. Díky tomu znehybní a vy ho můžete vysát svým Poltergustem 5000. Možná máte dojem, že vám bude na Nintendu 3DS chybět druhá analogová páčka, ale není tomu tak. Stačí se vydat se svítící baterkou a sajícím luxem zhruba do směru, ve kterém ducha očekáváte. Jakmile jej oslníte, objeví se a už je váš. Ale pozor! Ona transcendentní stvoření mívají ve zvyku sebou pořádně šít a než jim dojde síla, tak umí pěkně rozvířit místnost.

Od prvního dílu hry nás dělí jedenáct let. Možná právě proto se mi koncept zdá, i přesto, že herní mechanismy zůstaly více či méně nezměněny, ještě stále svěží a neokoukaný. Vzhledem k tomu, že Nintendo GameCube, se svými zhruba dvaceti miliony prodanými kusy, nebyl zrovna velkým hitem, bude se pro spousta hráčů jednat o zcela novou zkušenost.

LUIGI SI JDE OPĚT SE SVÝM SPECIÁLNÍM VYSAVAČEM POLTERGUST 5000 ZAHRÁT NA GHOSTBUSTERS A TENTOKRÁT NA NINTENDU 3DS.

Nasávání duchů je stále neskutečná zábava. A ten smysl pro detail! Každý sebemenší předmět je nějakým způsobem zajímavě animovaný, navíc vždy ve shodě s děním ve hře. Také světelné efekty se tvůrcům náramně povedly. Hra světla a tmy sice nevytváří strach nahánějící atmosféru jako tomu je v sériích *Silent Hill* či *Resident Evil*, ale o to v této hře ani nejde.

Luigi's Mansion: Dark Moon má dobré šance stát se nečekaným hitem stále ještě mladého Nintenda 3DS. Ghostbusters ala Nintendo jsou i na druhý pokus originálním počinem, navíc plným humoru. Otázkou je, zda po delším hraní, nenastane stereotyp. Než vám to však budeme moci vyvrátit, musíme počkat na konec roku, kdy má *Luigi's Mansion: Dark Moon* vyjít.



Pier Kurth











Epic Mickey 2: The Power of Two

Videoherní muzikál s Mickey Mousem a to rovnou pro Wii, 3DS a Wii U.

ŽÁNR: AKČNÍ RPG • VYDAVATEL: DISNEY INTERACTIVE • VÝROBCE: JUNCTION POINT • VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 2012 • PLATFORMA: 3DS, Wii, Wii U

Skvělá plošinovka, druhý a ještě lepší pokus o památku na odkaz Walta Disney, videoherní muzikál a navíc hra stejně emocionální jako Toy Story. Tím vším má být *Epic Mickey 2: The Power of Two*. Pokračování úspěšné plošinovky *Disney's Epic Mickey*, která vyšla v roce 2010 jako exkluzivní hra pro Wii. Alespoň podle slov hlavního designéra hry Warrena Spectora, kterému vzhledem k jeho minulým počinům rádi věříme.

Hra se odehrává stejně jako první díl ve světě zvaném Wasteland. To je zapomenutý svět, ve kterém skončily zapomenuté a zamítnuté postavy z desítek let studií Walta Disney. Tomuto světu však vládne zlo, které se pokouší porazit Mickey Mouse spolu se svým bratrem králíkem Oswaldem, který je zároveň králem Wastelandu.

Narozdíl od prvního dílu dostává Oswald mnohem důležitější roli. Má se stát druhým hrdinou hry, proto také podtitulek hry *The Power of Two*. Oswald se v singleplayeru objeví na každém kroku, avšak v kooperativním multiplayeru za něj bude dokonce možné hrát. Byť se ve hře budete pohybovat po již známém světě, které zasáhlo zemětřesení a spousta dalších nešťastných přírodních katastrof, které nenechaly kámen na kameni. Kromě toho bude k objevení celá řada nových areálů, které jsou inspirované například Frontierlandem, částí Disneylandu, která je inspirovaná americkým divokým západem.

DÁ SE ŘÍCI, ŽE SE TVŮRCI SNAŽÍ Z TÉTO HRY VYTVOŘIT PRVNÍ VIDEOHERNÍ MUZIKÁL.

Warren Spector říká, že pokud chce někdo uctít památku Walta Disney nesmí opomenout písně, kterých jsou jeho cartoony a filmy plné. Proto jich bude plný také *Epic Mickey 2*. Dá se říci, že se tvůrci snaží z této hry vytvořit první videoherní muzikál. V tomto duchu budou také všechny postavy a jejich dialogy nadabované, což považuji za úžasnou novinku, díky které se na druhý díl opravdu těším. Koho to bude zajímat, tak o hudební skladby ve hře se stará filmový skladatel James Dooley, který s Disney často spolupracuje.

Novinek se dočká také kamera, za kterou schytala jednička kritiku. Tvůrci se chlubí více jak jednomu tisíci vylepšení, čímž je kamera prakticky kompletně přepracovaná a navíc slibují, že dokud zůstanete tam, kam máte podle vývojářů jít, nebudete muset kameru vůbec ovládat.

Epic Mickey 2: The Power of Two má vyjít ještě letos a to nejen pro Wii, ale také mimo jiné pro Wii U a Nintendo 3DS. Verze pro Nintendo 3DS však bude silně odlišná. Bude se jednat o 2D plošinovku s pohledem z boku, která bude nejen navazovat na první hru *Epic Mickey*, ale také na plošinovku *Castle of Illusion starring Mickey Mouse*, která vyšla v roce 1990 pro Megadrive od Segy. Kromě toho ve 3DS verzi naleznete celou řadu odkazů na sérii *Suikoden* of Konami a notně využíván bude také dotykový displej konzole.

Pier Kurth










Resident Evil: Revelations

Resident Evil: The Mercenaries 3D byl jen pouhou rozcvičkou. Přivítejte plnohodnotný díl hororové série, Resident Evil: Revelations!

ŽÁNR: HOROROVÁ AKCE • VYDAVATEL: CAPCOM • POČET HRÁČŮ: 1 - 2 • STREETPASS: ANO • DOWNLOAD PLAY: NE • PEGI: 16 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Resident Evil: Revelations sliboval návrat k děsivým počátkům série. Ve výsledku se ovšem jedná o slib ne zcela naplněný a já jsem jen rád. Strach v prvních dílech byl totiž do určité míry vzbuzován matoucím systémem fixních kamer a z toho plynoucím nepřívětivým ovládáním. Prostě se stávalo, že vás zombík roztrhal na kusy, protože nebyl vidět, případně jste se mu kvůli frustrujícímu pohybu nemohli vyhnout. Tomu je konec.

Revelations představují moderní hru zabíranou pěkně z pohledu třetí osoby, navíc poprvé v sérii můžete střílet i za pochodu. Pravda, určitý pocit strachu o přežití se vytratil, ale přívětivější hratelnost to rozhodně kompenzuje. A navíc, Capcom dokáže zdatně budovat hororovou atmosféru i jinak, než zmatečným ovládáním.

Vítejte na palubě a připravte se bát

Už samotné zasazení hry je trefa do černého. Máloco může být děsivějšího, než opuštěná výletní loď uprostřed bouřlivé noci. Okna bičují provazce deště, paluba dutě duní, nebe občas pročisne blesk a ozáří podivnou siluetu...už vám příjemně běhá mráz po zádech? Queen Zenobia, luxusní a obrovská výletní loď, je navíc zařízená ve stylu třicátých let, takže se procházíte po červených kobercích chodbami obloženými až ke stropu dřevem, proplétáte se bohatě zdobenými kabinami vybavenými drahým nábytkem, bloudíte mezi dlouhými stoly obrovské jídelny a kocháte se pohledem na nádherný křišťálový lustr visící ze stropu foyer.

Je to ovšem loď, takže nechybí ani kilometry servisních chodeb, rozlehlé strojovny, či můstek přeplněný technikou. A to nejlepší na tom všem? Queen Zenobia představuje sice hlavní dějství, ale rozhodně ne jediné. Příběhová kampaň vás pošle i na další místa a pestrost patří mezi hlavní plusy *Revelations*.

> HERNĚ SI BEROU REVELATIONS TO NEJLEPŠÍ ZE ČTVRTÉHO A PÁTÉHO DÍLU

Minule v Resident Evil: Revelations

Chválit se dá i dějová linka, která se časově řadí mezi čtvrtý a pátý díl. Vše se nese v tradičním duchu hrůz bioterorismu a nekonečného boje proti němu. Příběh skáče mezi několika událostmi a postavami, což může být občas matoucí, nicméně dokáže zaujmout a rozdělení na jednotlivé kratší epizody s napínavým závěrem se na přenosnou konzoli též perfektně hodí. Slabinu





představují nezajímavé vedlejší postavy, které doplňují ostřílené veterány Jill Valentine a Chrise Redfielda. Zvlášť dvojice agentů, jež měla sloužit jako komické odlehčení, působí spíš trapně. Ostatně i naivně hloupé dialogy občas boří jinak pečlivě budovanou atmosféru.

To nejlepší z obou světů

Herně si berou *Revelations* to nejlepší ze čtvrtého a pátého dílu, přičemž nezapomínají na novinky. Náplň jednotlivých misí se pestře střídá, najdete tu jak pomalé bloudění lokacemi, řešení jednoduchých hádanek a hledání cesty dál, tak intenzivní přestřelky, kdy se bráníte vlnám útočících mutantů. Vrcholem se tradičně stávají střetnutí s bossy, kteří prověří vaši herní zručnost do extrému.

Munice a léčivých bylinek obvykle není moc, zatímco odolných smrticích mutantů ano. Základní zrůdičky moc strachu nenaženou, dají se poměrně pohodlně zlikvidovat, než se k vám stačí dobelhat. Tvůrci to kompenzují přidáním speciálního skeneru – ten nejen odhaluje ukryté předměty, ale po naskenování určitého počtu příšer vám dá cennou léčivou bylinku. A vzhledem k tomu, že za snímání živých mutantů získáte víc bodů než za jejich bublající kalužiny, je na vás kladena taktická volba: „riskovat skenování, protože mi zbývá poslední bylinka, nebo to řešit na jistotu?"

Podobnou taktickou volbu představuje systém vylepšování zbraní. V podobě různých dílů lze zvyšovat kapacitu zásobníku, zvětšovat kadenci, či třeba omračovat protivníky a tak dál. Díly jde obvykle používat do všech typů zbraní a můžete je u speciální bedny libovolně vyměňovat. Jaké tři zbraně používat a co do nich vystrkat za vylepšením představuje hádanku, se kterou budete experimentovat až do konce hry. Což vám mimochodem zabere asi 10 hodin velmi příjemného hraní. Pokud tedy mluvím jen o příběhové části pro jednoho hráče.

Masakr na body

Resident Evil: Revelations totiž nabízí ještě výtečný multiplayer pojmenovaný jako Raid mód. V něm se spoluhráčem (i sami) probíháte fragmenty lokací z kampaně s jediným úkolem: zlikvidovat všechny protivníky. Oproti kampani se jedná ještě o akčnější záležitost. Mutanti mají nad hlavou ukazatel zdraví a navíc můžou existovat s určitými bonusy do odolnosti, rychlosti a tak podobně. Podle vašeho umu získáváte body, které se dají utrácet za odemykání nových zbraní, vybavení a dalších bonusů. Systém odměn je hodně komplexní a dokáže vás udržet u hry hodně dlouho, což vám rozhodně vadit nebude.

Revelations totiž představují výtečný díl série, který se hrdě může srovnávat s „velkými" konzolovými tituly. Grafika s pýchou ukazuje, čeho je Nintendo 3DS schopno, když vás zahrnuje scénami, u kterých budete jen zírat s pokleslou bradou. Sice si všimnete znatelného poklesu frameratu při načítání dalších lokací, nicméně brilantní práce se světly a stínem a částicovými efekty to dostatečně vynahrazuje. Mimochodem, nezapomeňte si v menu zesílit 3D efekt. Výbornou vizuální stránku už jen podtrhávají zvuky, profesionální dabing i atmosférická hudba. Fanoušci série prostě budou nadšeni a pro nováčky se jedná o výtečné seznámení s hororovou legendou. Nepropásněte to.

Karel Kališ

LEPŠÍ HRANÍ S CIRCLE PAD PRO



Resident Evil: Revelations se dají koupit i ve speciální edici se speciálním doplňkovým ovladačem Circle Pad Pro. Jedná se o poměrně rozměrově velkou podložku, do které vsadíte samotné Nintendo 3DS. Hlavním lákadlem je druhý circle pad, díky kterému se dají hrát střílečky jako na klasických gamepadech – tedy jedním se pohybujete a druhým rozhlížíte. Na Circle Pad Pro ještě najdete trojici tlačítek. Tlačítko s popiskem R pouze dubluje funkci toho stejného, které je na 3DS, ale se zapojeným přídavným ovladačem na něj nedosáhnete. ZL a ZR jsou ovšem zcela nová tlačítka, v *Revelations* se levým přepnete do zaměřovacího módu, pravým střílíte. I když se hra dá bez přídavné podložky hrát celkem bez problémů, s jejím využitím je herní zážitek přeci jen lepší a navíc se díky ergonomickému tvaru lépe drží. Pokud na svém Nintendu 3DS plánujete hrát akční hry stylu *Resident Evil*, rozhodně o Circle Pad Pro uvažujte.





Ve hře je několik odkazů na dílo Božská komedie od Danteho. Každá epizoda začíná nějakou citací.



Dokonce i jeden z bossů je pojmenován po démonovi z knihy: Malacoda

NMAG VERDICT 85



- Skvělá atmosféra
- Špičkový multiplayer



- Nudné vedlejší postavy
- Občasné poklesy frameratu



Je neuvěřitelné, co dokázal *Resident Evil: Revelations* vytáhnout z Nintenda 3DS. Grafika vám vyrazí dech a chytlavá hratelnost vás zase přilepí k ovládacím prvkům.







Super Mario 3D Land

Mario je 3D nejen díky displeji.

ŽÁNR: PLOŠINOVKA • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 • STREETPASS: NE • DOWNLOAD PLAY: NE • PEGI: 3 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Mario ve 3D není žádná novinka. Poprvé jsme se s ním v této podobě setkali již před více než 15 lety na konzoli Nintendo 64. Předělávka této legendy se dokonce objevila i na Nintendu DS. Není to tedy ani handheldová premiéra. Přesto je tu jedno poprvé. Je to totiž poprvé, co se Mario objevuje ve 3D v „řadové" hře, určené výhradně pro přenosná zařízení.

Základní principy hry jsou v podstatě úplně stejné jako před 15 a více lety. V prvé řadě tam musíte zachránit princeznu Peach ze spárů zlého Bowsera. Toho dosáhnete procházením všemožných nástrah v úrovních, rozdělených do několika světů. Jejich nabídka je tradičně pestrá, takže hra jen tak nudit nezačne. Začínáme klasicky v barevných kulisách základního Mariova světa, abychom se k cíli dostali postupně přes strašidelný hrad, zimní nebo naopak rozpálený pouštní svět.





Nápadů má plný koš

Přechod do 3D s sebou nese i řadu nových možností, které se autoři snažili využít naplno. Vedle toho ale v této souvislosti hrozí i jistá rizika, kterým se tvůrcům ne vždy podařilo úplně vyhnout.

> JEDNOZNAČNOU VÝHODOU JE MOŽNOST NÁPADITĚJŠÍHO DESIGNU ÚROVNÍ.

Jednoznačnou výhodou je možnost nápaditějšího designu úrovní. Ty sou kombinovány i s pasážemi, kde se hra tváří jako 2D, ale k dalšímu postupu je potřeba například vystoupit o krok směrem „z nebo do displeje". Velmi dobrým nápadem, který nepostrádá napětí, je například level v temném hradu, kde do poslední chvíle nevidíte, kde se objeví další plošina a u toho vás ještě naháněji strašidla. Výborná je také například pasáž, kde jsou plošiny, které se při každém skoku otočí kolem své hrany na druhou stranu. Mario tak musí skákat do prázdna, aby bezpečně přistál na plošinu, která se mezitím otočí.

K těm méně příjemným stránkám 3D provedení patří staré klasiky jako občasná dezorientace nebo ne úplně ideální úhel kamery. Nutno ale říct, že tyto případy nejsou nijak časté a spíše než by vysloveně iritovaly, tak ukazují, že ani v Nintendu nejsou schopni odladit k dokonalosti úplně všechno.

Radost pohledět i hrát

Jak už bývá zvykem, nový Mario není úplně nejjednodušší hra. Při průchodu úrovněmi je totiž potřeba najít a sbírat speciální mince (v každém levelu jsou 3) a s jejich pomocí si později odemykat další světy. Časem se tak dostanete do situace, kdy nebude možné pokračovat a bude potřeba se vrátit do již splněných úrovní a tam mince vysbírat.

Není to ale nic hrozného z několika důvodů. Jednak si tam totiž již ve známém prostředí můžete zvýšit počet životů a jednak je hra poměrně milosrdná, pokud se vám nedaří. Po několika neúspěšných pokusem v obtížném místě se při dalším startu před vámi objeví nějaký předmět, který výrazně zvýší šanci na úspěch, jako například nezranitelnost. Novinkou je tanuki kostým jehož prostřednictvím může Mario s otočkou smést vše, co se objeví v dosahu jeho ocásku.

Hra vypadá dobře i na pohled. Kvůli klasické Mario stylizaci sice nemáte pocit, že by hra ždímala výkon 3DS do poslední kapky, ale všechno vypadá hezky, barevně a v kombinaci s pestrou škálou herních světů se hra rozhodně jen tak neokouká.

Kamil Žák

NMAG VERDICT 95

+
- Motivující hratelnost
- Pár výborných nápadů
- Díky pestré grafice a designu se jen tak neomrzí

−
- Některé pasáže až příliš obtížné
- Občas nemáte ideální přehled



Máme tu tedy dalšího klasického Maria v té nejlepší formě. Tedy hru, kterou by neměl minout nejen žádný fanoušek Nintenda, ale ani žádný opravdový hráč.



Mario Kart 7



Mario se s celou jeho partičkou vrací na závodní okruhy! Tentokrát si ale i trochu zalétá a bude se potápět.

ŽÁNR: ZÁVODNÍ • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 - 8 • STREETPASS: ANO • DOWNLOAD PLAY: ANO • PEGI: 3 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Už posedmé se Mario vydává závodit v motokárách, aby všem ukázal, že je nejenom nejlepší instalatér, ale i nejlepší závodník. Lehké to ale rozhodně mít nebude.

Těžší, než se zdá

Hra se totiž i přes několik novinek stále drží své původní myšlenky, což mimo jiné znamená, že je vcelku dost obtížná. Zejména tedy na vyšších obtížnostech. Začátek je pohodový jako jarní procházka v parku, aby umožnil i naprostým nováčkům se zde dobře adaptovat.

Hlavní hra je rozdělena do tří kategorií: 50cc, 100cc a 150cc. Tyto kubatury zároveň představují i stupně obtížnosti. Takže zatímco závody ve třídě 50cc zvládne skoro každý, tak závody ve 150cc už dají dost zabrat i zkušenějším hráčům.

Ve hře totiž již tradičně nejde ani tak o absolutní rychlost, jako spíše o chytrost a správné využívání power-upů a dalších možností. Pokud se jen bezhlavě poženete vpřed, nemáte šanci na vítězství. Musíte poznat tratě, abyste věděli, kdy a kde který power-up použít nebo abyste zjistili, kudy jet nejrychleji, případně bezpečněji.

Vše začíná v garáži

Taktické hrátky ale začínají již před vyjetím na trať. Nejprve si musíte vybrat postavičku a poté si „postavit" závodní stroj. Vyberete si základní model, k němu správné pneumatiky a nakonec padák, rogallo nebo jiný předmět, který vám umožní létání po velkých skocích. Ano, létání.

Motokáry se od sebe různě liší už v základu, ale jejich vlastnosti můžete ještě změnit třeba například pneumatikami. Velká kola vám pomohou v okamžicích kdy se ocitnete mimo hlavní dráhu, naproti tomu malá skateboardová kolečka zase zlepší ovladatelnost vašeho stroje. Tedy již jen k tomu, abyste vyjeli na trať se správným strojem bude potřeba vědět, jaké záludnosti vás na tratích toho kterého šampionátu čekají.

> POKUD SE JEN BEZHLAVĚ POŽENETE VPŘED, NEMÁTE ŠANCI NA VÍTĚZSTVÍ

ŘÁDĚNÍ V ARÉNÁCH

Vedle hlavního závodního režimu najdeme v menu i položky Balloon Battle a Coin Battle. V nich se jezdí „bez ladu a skladu" tak abyste soupeřům buď praskli co nejvíce balónků nebo nasbírali nejvíce mincí ze všech. Jako alternativa to není vůbec špatné a místy to dokáže vytočit stejně, jako když vás v téměř vyhraném závodě někdo sejme těsně před cílem.







Ve vodě i ve vzduchu

Závody se ovšem nesestávají pouze z jízdy po zemi. Čas od času se totiž dostanete i do vzduchu a nebo pod vodu. Oba prvky mají i poměrně taktický rozměr, protože rozšiřují počet možností. Často se tedy musíte rozhodnout, jestli pro vás bude rychlejší nebo výhodnější sjet pod vodu, nechat se vymrštit do vzduchu nebo se doslova držet při zemi. Vzduchem si tak například můžete zkrátit zatáčky nebo se vyhnout různým nástrahám. Ve vodě pak mohou být ukryty lepší power-upy nebo tudy vede výhodnější trasa.

Ačkoliv tedy *Mario Kart 7* vypadá na první pohled jako dětská hra, ve skutečnosti je to velmi taktické závodění s mnoha možnostmi. A než je zvládnete úplně všechny, bude vám to chvilku trvat, což vám dají pocítit zejména zkušení hráči v multiplayeru.

Kamil Žák

NMAG VERDICT 85

+ Důraz na taktiku
+ Padáky a jízda pod vodou přidávají další možnosti

− Na první pohled v jádru pořád stejné
− Ke konci možná až příliš obtížné



Brilantní koktejl perfektních nápadů, fantastického ovládání, pohlcující hratelnosti a dechberoucího zpracování, který zažene žízeň po dobré hře na pěkně dlouho.







StarFox 64 3D

Fox McCloud a jeho chlupatý zvířecí ansámbl se vrací, aby opět zachránili galaxii před zkázou. Přidejte se k nim do týmu!

ŽÁNR: LETECKÁ ARKÁDA • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 - 4 • STREETPASS: NE • DOWNLOAD PLAY: ANO • PEGI: 7 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Číslice 64 neznamená šedesátý čtvrtý díl série, ani věk hrdiny hvězdného lišáka Foxe McClouda, ale odkazuje na původ hry z konzole Nintendo 64. Stejně jako v případě *Ocariny of Time* tu máme zpět legendární klasiku, která díky své nadčasové hratelnosti pobaví dnes stejně, jako bavila před patnácti léty. Tvůrci si navíc dali tu práci a viditelně vylepšili grafickou stránku hry. Přidali spoustu detailů do prostředí, vytvořili nová pozadí, přepracovali modely a pochopitelně si pohráli i s 3D efektem. Díky tomu tak vzrušující letecké přestřelky plné divokých akrobatických manévrů a svištících laserů občas až nutí tajit dech.

Znovu a přeci jinak

Základ hry, příběhová kampaň, zůstala prakticky stejná, jako před léty. Na mapě vesmíru létáte z planety na planetu a snažíte se zastavit hlavního záporáka Androsse. Každá mise zabere jen zhruba deset minut a závěrečný souboj uvidíte po necelých dvou hodinách, což může nováčky nemile překvapit. Ovšem kouzlo je v nelinearitě postupu hrou. Po prvním dohrání máte za sebou jen zlomek toho, co hra ve skutečnosti nabízí, takže se vždy rádi vrátíte na začátek a zkusíte v misích odhalit skryté bonusy a podmínky, které vám zpřístupní další planety a zásadně navýší znovuhratelnost. Menší časová náročnost každé úrovně je navíc ideální pro hraní na cestách.

Samotné mise se dělí na dva typy. V tom prvním létáte po přednastavené dráze, sestřelujete protivníky, efektními salty uhýbáte střelám a kličkujete mezi překážkami. Druhý typ misí vás nechá létat volně v omezených arénách. Každá varianta má něco do sebe, vždy se ale můžete těšit na dokonale intenzivní akci, kde se stále něco děje. Protivníci jsou chytří a nevyzpytatelní, prostředí pestré a bohaté na detaily.

> PO PRVNÍM DOHRÁNÍ MÁTE ZA SEBOU JEN ZLOMEK TOHO, CO HRA NABÍZÍ

Každá mise je navíc úplně jiná a dokáže vás vždy něčím překvapit.

Pochopitelně všechno tohle by bylo nanic, bez intuitivního a přesného ovládání. *StaFox 64 3D* nabízí dvě varianty. U klasické ovládáte vesmírnou stíhačkou klasicky circle padem, nicméně létat můžete i nakláněním přístroje. U druhé varianty se ovšem stává, že si špatným pohybem „rozbijete" 3D efekt, takže se hodí hrát s vypnutým prostorovým efektem.

NA ZEMI I POD VODOU

Mise vás nenechají pouze létat ve stíhačkách Arwing, ale v několika úrovních nasednete i do tanku jménem Landmaster a podíváte se pod vodní hladinu, kde budete řádit s ponorkou Blue-Marine. Oba další bojové prostředky se ovládají podobně jako Arwing, ovšem mají svoje specifika.



Sestřelte si kamaráda

I přes zmíněnou možnost opakovaného hraní je nabídka zábavy pro jednoho hráče přeci jen trochu omezená. Naštěstí je tu ještě velmi zábavný multiplayer až pro čtyři hráče (můžete je nahradit umělou inteligencí řízenými protivníky). Tady se opravdu ukáže, kdo je jak zdatný pilot a dokáže svůj Arwing ovládat nejlépe. Jen škoda, že hra více hráčů nenabízí online potyčky, ale jen místní. Aspoň vám ale stačí jen jedna cartridge s hrou.

Stejně tak jako v případě *Ocariny of Time* můžu *StarFox 64 3D* rozhodně jen doporučit. Za ty roky hra nepřišla o nic ze své zábavnosti, naopak funguje jako vítané osvěžení, protože podobných střileček dnes už moc není. A to je škoda.

Karel Kališ

NMAG VERDICT 80

+ Zábavná střílecí akce
+ Pestré prostředí

− Chybí online multiplayer
− Kampaň mohla být delší

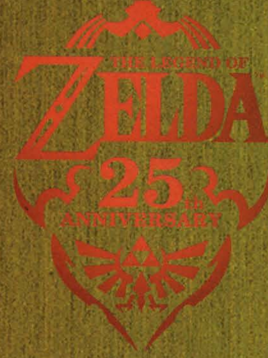


Legendární Fox McCLoud se vrací na Nintendo 3DS se svým vůbec nejlepším dobrodružstvím. Nová verze nabízí nejen zábavnost původní hry, ale zároveň byla výrazně upravena pro novou platformu.

12
www.pegi.info

Nintendo

Wii




THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™ 3D














The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Jen opravdu málo her si zaslouží status legendy. Ocarina of Time je jedním z těch titulů. Ať už jste ji hráli, či ne, máte jedinečnou možnost se o tom opět přesvědčit.

ŽÁNR: RPG • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 • STREETPASS: NE • DOWNLOAD PLAY: NE • PEGI: 7 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Ocarina of Time je mnohými považována nejen za nejlepší díl legendární série *The Legend of Zelda*, ale dokonce za nejlepší hru všech dob. Takový klenot si bezesporu zaslouží, aby byl obroušen a naleštěn pro nové hráče i pro pamětníky. A *Ocarina of Time 3D* představuje přesně to – vylepšenou verzi klasiky, určenou pro Nintendo 3DS. Grafika je barevnější a krásnější, ovládání inteligentně využívá vlastností kapesní herní mašinky, jako je dotykový displej a senzory náklonu, méně zdatní hráči zase ocení nový systém nápovědy...a dalo by se pokračovat dál. Jen jedno zůstalo zachováno při starém: geniální hratelnost, která vás přiková k displeji magickou silou, jíž se nedá odolat. Krásné na tom je, že se ani nebudete chtít jí vzpouzet.

Chlapec v zelené tunice

Možná ten příběh znáte, možná ne. V magickém lese Kokiri žije malý chlapec, který se trochu liší od ostatních malých obyvatel. Hocha, říkejme mu třeba Link, děsí noční můra, ve které uprostřed bouřlivé noci sleduje strašidelného muže v černém brnění, kterak pronásleduje mladou dívku. Jenže to není jen sen, nýbrž předzvěst věcí dalších. Ten muž se jmenuje Ganondorf a chce získat moc nad celým královstvím Hyrule. Dopomoci mu k tomu má dívka, princezna Zelda. Naopak zabránit temné budoucnosti by měl náš hrdina v zelené tunice, který vyráží na největší dobrodružství svého života.

Příběh možná není z nejoriginálnějších, ale je dostatečně poutavý a nádherně doplňuje samotné herní radovánky. *Ocarina of Time* je ukázkovou lekcí herní dokonalosti. Rozjíždí se pozvolna, aby hráče seznámila se základy, ale postupně před něj staví stále nové překážky, nové zbraně, nové protivníky, nové herní prvky, takže zábava nemá šanci vyprchat.

> RADOST Z OBJEVOVÁNÍ NOVÉHO JE HLAVNÍM HNACÍM MOTOREM HRY

Herní tempo a další zábavu si přitom můžete poměrně sami určovat. Hlavním smyslem je procházet různé kobky a chrámy, kde se snažíte přijít na cestu do samotného nitra, abyste porazili bosse a získaly cenný artefakt. Už tohle přináší obrovskou porci zábavy, protože prakticky každá místnost je výzvou, která prověří vaši zručnost i mysl. Ovšem kromě toho tu máte obrovské království Hyrule, kde se můžete volně pohybovat, prozkoumávat všechny kouty a odhalovat nové objevy.




ODMĚNA PRO ŠIKOVNÉ HRÁČE

Po dokončení hry se vám odemkne ještě jedna – Master Quest. Ve své podstatě jde o speciální verzi hry, určenou pro ostřílenější hráče. Všechny herní lokace jsou zrcadlově převráceny, v dungeonech narazíte na více protivníků a náročnější hádanky. Pokud vám klasická hra přišla jednoduchá, Master Quest vám občas vymaže úsměv z tváře.

Hra pro všechny

Radost z objevování nového je hlavním hnacím motorem hry. Ať naleznete důmyslně ukrytý poklad, zkratku do nové části mapy, či třeba vedlejší úkol, vždy budete žasnout nad tím, jak propracovaná a nápaditá celá hra je, jak se pozvolna rozvíjí jako nádherný květ. Proto by bylo hloupé nějak víc prozrazovat podrobnosti. Fanoušci *Ocarinu* znají a milují, nováčci by přišli o překvapení. I když by se daly najít různé malé chybky, jako je občas matoucí kamera a některé málo detailní lokace (stáří původní hry se prostě nedá úplně zapřít), výsledkem je srdečné doporučení hry pro všechny majitele 3DS. Tohle je prostě klasika, která vám nesmí chybět.

Karel Kališ

NMAG VERDICT 95

+ Nádherně upravená grafika
+ Vydrží na opravdu dlouho

− Občas matoucí kamera
− Pár méně detailních lokací



Návrat 13 let staré legendy v novém hávu. *Ocarina 3D* přináší dostatek nových prvků a využívá možností Nintenda 3DS, takže nejde jen o odfláknutý port. A i kdyby, tahle hry by byla výborná i bez úprav.



PokéPark 2: Wonders Beyond

Pika-Pika... Pika-ka-ka... Pikachu!

ŽÁNR: ADVENTURA • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 • PEGI: 3 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Od roku 1999, kdy se Pokémoni poprvé objevili na černobílém Game Boyi, jsou ze světa videoher neodmyslitelní. Proslavili se však svými RPG pro kapesní konzole a nikoli svými hrami pro velké konzole, kam se sem tam odváží s nějakým spin-off titulem. A právě takovým je také recenzovaný Wiičkový *PokéPark 2: Wonders Beyond.*

Příběh je asi takový: Pikachu šel se svým kamarádem Piplupem na procházku, když se u pobřeží dostanou skrze záhadný portál do jiného světa nazývaného Wish Park. Ten je ovládnut zvláštní temnou silou, která si podmaní všechny Pokémony, kteří okusili na první pohled lahodně vyhlížející cukrovinky, které je přivedou je do stavu transu. Naštěstí se Pikachu nachytat nenechá a rozhodne se Wish Parku a Pokémonům v transu pomoci. Temné síle, která vyhrožuje ovládnout Poképark podlehl také Pikachův kamarád Piplup. Otázkou je však, zda se vaše úsilí o záchranu vyplatí.

PokéPark 2 je totiž akční adventurou, jehož vzhled a obtížnost dávají jasně najevo, že se jedná o hru určenou pro mladší hráče, ideálně pro ty s menšími zkušenostmi s videohrami. Navíc ve hře nejsou žádní lidé, ani arény, odznaky či liga, ale jen Pokémoni a dva světy.

Příběhovou linii hry dohrajete zhruba za sedm hodin bez jakékoli námahy a s postupem času také se sílícím pocitem stereotypu. Narozdíl od prvního dílu nemusíte hrát pouze za Pikachua, ale můžete hrát také za trojici startovních Pokémonů z regionu Unova. Pokémoni Tepig, Snivy a Oshawott tvoří s Pikachu tým, ve kterém se každý hodí do odlišných situací. Oshawott umí plavat, Snivy skáče vysoko, Tepig dokáže odstranit překážky z cesty a Pikachu umí svými elektrickými útoky nahodit na první pohled nefunkční stroje. S nimi pak procházíte různými areály herního světa, ve kterých musíte plnit úkoly. Během nich bojujete s dalšími Pokémony a snažíte se je získat na vaši stranu, aby vám pomohli a to i v místech, kde na vás čeká boss. A tak to jde pořád dokolečka dokola, dokud hra není dohraná.

NAROZDÍL OD JEDNIČKY MÁ DVOJKA HLUBŠÍ PŘÍBĚH A NOTNĚ TEMNĚJŠÍ A HUSTŠÍ ATMOSFÉRU

Musíme však uznat snahu vývojářů, že narozdíl od jedničky má dvojka hlubší příběh a notně temnější a hustší atmosféru. Pochválit můžeme také chytlavý soundtrack a fakt, že Pokémoni mluví tak jako v televizním seriálu. První *PokéPark* obsahoval také celou řadu miniher. Také dvojka jich několik obsahuje, které navíc můžete oproti těm z prvního dílu hrát také v multiplayeru maximálně ve čtyřech.



Zkritizovat však musíme ovládání. Použití digitálního kříže WiiMotu sice leckdy vítáme, ale to se většinou jedná o 2D plošinovky. *PokéPark 2* se však odehrává v trojrozměrném světě a ovládání digitálním křížem vám situaci někdy pěkně stíží.

Pier Kurth

NMAG VERDICT 60



- Mířená na děti a jejich rodiče
- Pokémoni mluví jako v seriálu
- Originální pokus jak přivést fenomén Pokémonu na domácí konzole
- Minihry s podporou multiplayeru



- Malý rozsah
- Ovládání
- Wii umí i lepší grafiku



Tato hra míří na mladší a začínající hráče, kteří by si s obtížnějším titulem už nevěděli rady a v druhé řadě pak na fanoušky fenoménu Pokémon, kteří si užijí a uvítají každý titul s kapesními příšerkami v jakékoli roli. A pro obě tyto skupiny je hra celkově o dost lepší, než pro pokročilejší hráče.





Boom Street

Square Enix si myslí, že znají cestu ke štěstí. Okopírovali Monopoly a přidali Maria.

ŽÁNR: DESKOVÁ • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 - 4 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Boom Street, Fortune Street, Straßen des Glücks... mnoho různých jmen pro jednu hru. Poslední díl herní série *Itadaki Street* od Square Enix, kterou v roce 1991 na japonském Famiconu započal tvůrce série *Dragon Quest, Yuri Horii*. Divíte se? Ano, *Boom Street*, jak se hra u nás nazývá, je další japonskou herní sérií s mnohaletou historií, která se teprve nyní dostává i k nám. Je však v tomto případě o co stát?

Itadaki Street alias *Boom Street* je logickou hrou. Připomíná klon her, jako jsou *Monopoly, Sázky a dostihy* a podobné společenské hry, ve kterých jde především o peníze. Se všemi zmíněnými hrami sdílí *Boom Street* identický cíl – postavit si impérium a s jeho silou přivést své protivníky k prohře.

Až čtyři hráči, ať už online (titul podporuje službu Nintendo WiFi Connection) nebo společně u jedné konzole, mají na výběr z osmnácti herních desek, ze kterých si šest musíte nejdříve odemknout. Jednotlivé desky se sice odlišují ve své velikosti, tvaru a vzhledu, ale co se hratelnosti týče, není v nich příliš velký rozdíl. Mohlo by se zdát, že pravidla a koncepce desek dávají prostor ke strategii, ale opak je pravdou. Po několika hrách je více než jasně, že nakonec je stejně všechno o štěstí.

Jakmile je vylosováno pořadí hráčů, házíte kostkou stisknutím tlačítka na WiiMotu. Digitálním křížem následně o daný počet políček posouváte svou herní postavu. Tou může být vaše Mii, jedna z dvaceti postav z Mariova Houbového království nebo ze série *Dragon Quest* od Square Enix. Každé políčko představuje nějaký druh pozemku, který je možný koupit a později dále rozšiřovat a zvyšovat tak jeho hodnotu. Pokud si na tyto políčka stoupnou vaši spoluhráči, budete kasírovat nájem.

PO NĚKOLIKA HRÁCH JE VÍCE NEŽ JASNÉ, ŽE NAKONEC JE STEJNĚ VŠECHNO O ŠTĚSTÍ

Boom Street je však komplexnější než to! Herní deska je totiž rozdělena do několika čtvrtí. Vaší snahou by mělo být získat pozemky v různých čtvrtích a pokusit se ovládnout alespoň jednu z nich. Čím více obchodů totiž v jedné čtvrti máte, tím se zvyšuje hodnota vašich pozemků a spolu s tím také hodnota čtvrti. To je důležité, protože si můžete zakoupit akcie jednotlivých čtvrtí, které vám zvýší hodnotu vašich aktiv a zároveň získáte dividendy pokud někdo šlápne na libovolné políčko, na kterém se musí platit nájem. Jednoduše: čím více pozemků ve čtvrti máte, tím větší kontrolu máte nad hodnotou jejich akcií a můžete si díky nim významně přivydělávat.

Ne vždy totiž budete mít dostatečné štěstí a dokážete získat dost pozemků. Hra totiž také obsahuje spoustu políček, které vás dokáží poslat na zcela jinou část hrací desky nebo vás nechají projít bankou, aniž byste dostali nové peníze. Někdy stačí pouhých pár minut na to, abyste zjistili, že rozehraná hra je již prohraná a nemá smysl ji dohrávat. To je okamžik, kdy vás *Boom Street* začne frustrovat.

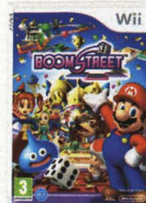
Necháme stranou povídání o grafice a soundtracku hry, které neurazí, ale ani nenadchnou. *Boom Street* se tváří jako party hra, ale tou rozhodně není! Možná dokáže díky přítomnosti roztomilých a oblíbených postav přilákat děti, aby začali rozumět tomu, jak fungují peníze, akcie a k čemu jsou dobrá aktiva, ale to by hra musela být realističtější. *Boom Street* je spíše tvrdou hrou pro milovníky štěstí, risku a her jako jsou již zmíněné *Monopoly* či *Sázky a dostihy*. Tací si s touto hrou užijí celou řadu pěkných večerů, ideálně online s reálnými hráči, protože strategie CPU je až příliš jasná.

Pier Kurth

NMAG VERDICT 60

+
- Pokud vás baví takovéto hry, zabavíte se u ní na dlouhé dny
- Podpora online multiplayeru
- Snaha přitáhnout děti k tematice finanční gramotnosti

−
- Příliš náhod, přílišná role štěstí
- Průměrné audiovizuální zpracování
- Hra se tváří jako zábavná řada miniher pro celou rodinu ala Mario Party, tím však není



Jestli jste někdy hráli stolní hry typu *Dostihy a Sázky* nebo *Monopoly* a tyto hry vás bavily, tak vám *Boom Street* doporučujeme. Od hry ovšem zábavu pro celou rodinu typu *Mario Party 9* nečekejte.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Příběh, na který jsme dlouho čekali, je zde!

ŽÁNR: RPG ADVENTURA • VYDAVATEL: NINTENDO • POČET HRÁČŮ: 1 • PEGI: 12 • VYDÁNÍ: JIŽ V PRODEJI

Čtyři dlouhé roky pracovalo téměř dvě stě zaměstnanců Nintenda na novém díle *The Legend of Zelda* s cílem dát sérii nový nádech. A hned teď potvrdím, o čem svědčí i hlasy hráčů a hodnocení kritiků z celého světa. Podařilo se jim to!

Už od samého počátku hry je zřejmě, že změn bude opravdu mnoho. Počínaje tím, že vývojáři zrušili možnost propůjčit hlavnímu hrdinovu hry, známého jako Link, své vlastní jméno. To však dává smysl, neboť Link je ve *Skyward Sword* se Zeldou, které této sérii propůjčuje své jméno, v naprosto odlišném vztahu než kdykoli předtím.

Příběh s hloubkou

Zlatovlasá Zelda zde totiž není princeznou. Žije normální život jako většina obyvatel. S Linkem dokonce bydlí v jednom domě, znají se už od malička a nyní, kdy jsou oba dva v pubertě, to vypadá, že k sobě cítí něco více než pouhou kamarádskou lásku.

Oba žijí ve Skyloftu, ve světě, který se nachází na ostrově vysoko nad mračny, který byl stvořen bohyní Hylií, aby bylo lidstvo v bezpečí před zlem, které bylo uvězněno a zapečetěno hluboko pod zemským povrchem. To už je ale tak dávno, že dnešní obyvatelé Skyloftu o existenci zemského povrchu takřka nevědí a o dávném nebezpečí, které zpustošilo domovinu předešlých generací vyprávějí pouze legendy.

The Legend of Zelda: Skyward Sword hráče nejdříve seznámí s tím, jak vznikl Skyloft. Hra začíná noční můrou, která se zdá Linkovi a pojednává o jakémsi zlu. Jakmile se vzbudí, přivítá ho dopis, který mu oznamuje, že nadešel čas pro jeho zkoušku dospělosti. Tou je první závod s opeřencem zvaným Loftwing. Ten Link samozřejmě vyhraje (jiná možnost není - pro hráče se jedná o tutorial, který nelze dokončit jinak než vyhrát) a za odměnu se vydává na první výlet se Zeldou.



Během něj se však objeví tornádo, které Zeldu pohltí a Link ztratí vědomí. Když se probudí, leží ve své posteli a vedle něj stojí otec Zeldy a starosta Skyloftu v jedné osobě. Dává Linkovi jasnou misi: přivést jeho dceru zpátky domů. Co ještě neví je, že pro splnění tohoto úkolu bude muset na zemský povrch, opět nastolit řád, zatlačit zlo zpět odkud přišlo a dokázat, že dobro vždycky zvítězí.

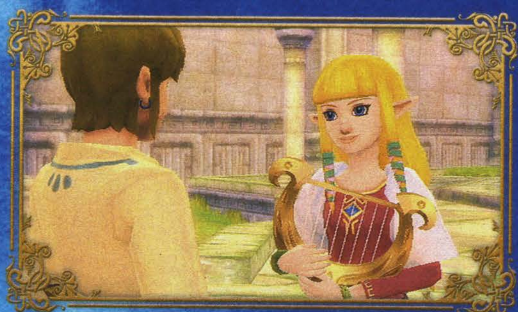
Získáváte legendární oblečení, meč Skyward Sword, které je navíc „domovem" entity jménem Fi, která je vám k dispozici kdykoli si nebudete vědět rady. Nicméně postupem času zjistíte, že tou pravou entitou je právě Link, který postupem padesáti i více hodin, které budete pro dohrání tohoto skvostu videoher potřebovat, dospívá.

ZLATOVLASÁ ZELDA ZDE NENÍ PRINCEZNA. ŽIJE NORMÁLNÍ ŽIVOT JAKO VĚTŠINA OBYVATEL

Žánrově se jedná o mix akční adventury s prvky japonského RPG. Očekávejte striktně lineární děj obrovského rozsahu. Budete muset projít celkem osm velkých dungeonů plných hádanek a nepřátel, avšak i mimo ně vás čeká nespočet vedlejších questů a dalších věcí k objevení.

Wii bylo stvořeno pro Skyward Sword

The Legend of Zelda: Skyward Sword je dokonalým příkladem toho, pro co bylo Wii vynalezeno. Už žádné zběsilé máchání Wii Remotem! Díky přídavku Wii Motion Plus (které lze připojit jako příslušenství k původnímu Wii Remotu anebo jej naleznete už zabudovaný například v ovladači Wii Remote Plus) je Wii schopno rozpoznat téměř jakýkoli pohyb vaší ruky a převést jej do hry 1:1. To znamená, že *Skyward Sword* plní takřka všechny představy o vedení meče ve hře pro Wii.











VERZE V PRODEJI

V prodeji jsou dvě balení. To běžné přichází v klasickém Wii boxíku, která však kromě hry a manuálů obsahuje také v recenzi zmiňované audio CD se záznamem orchestrálního koncertu. Pak tu máme ještě specialitku v podobě limitované edice, která přichází v papírové krabici, která kromě Wii boxíku s hrou a audio CD obsahuje také Wii Remote Plus v jedinečné zlaté barvě se znakem triforce.

A vývojáři toho bohatě využili! Žádného nepřítele ani hádanku nepřekonáte zběsilými útoky. Musíte vysledovat, jakého švihu je zapotřebí a provést jej přesně, se správnou rychlostí a s klidnou rukou. Je velmi těžké vysvětlit slovy, v čem tkví kouzlo tohoto ovládání, avšak jakmile si to vyzkoušíte na vlastní kůži, pochopíte a už nikdy nebudete chtít hrát jinak. Tento způsob ovládání je natolik přirozený, že přejde do krve rychleji než řeknete švec – takže žádné strachy!

Wii MOTION PLUS

Wii Motion Plus je příslušenství ke klasickému Wii Remotu. Obsahuje několik dodatečných měřících senzorů, díky kterým dokáže zaměřit pohyby vaši ruky 1:1 a Wii je umí v reálném čase převést do hry. Díky tomu již neexistují žádná omezení například ve vedení meče. Krásným příkladem jsou první a druhý díl akční hry Red Steel (od Ubisoftu). V prvním díle existovalo několik úhlů, ve kterém mohl být meč veden, nicméně ve druhém díle už je to zcela na vás.

První hrou, která Wii Motion Plus využívala byl Wii Sports Resort, ke které byl také přibalen. Dnes už však spíše koupíte (a také doporučujeme) Wii Mote Plus, což je klasický Wii-Mote, který už má komponenty Wii Motion Plus v sobě zabudované a tudíž je celek menší.



Ideálním příkladem jsou například masožravé květiny, které vám budou často stát v cestě. Dokáží se rozevírat trojím způsobem a každý z nich vám dá jeden možný směr, jakým můžete rostlinu přeříznout. Švihnete-li ovladačem do jiného směru, květině neublížíte. Ostatní nepřátele se třeba budou určitým způsobem bránit a vy je budete muset zasáhnout přesně na místě, které chránit zapomněli. Technologie Wii Motion Plus dále nachází využití při házení bomb, ovládání praku či při střílení šípů, které funguje podobně jako třeba ve *Wii Sports Resort*.

Nová Zelda zavádí také celou řadu nových herních elementů. Link nyní umí lézt a dokáže se zavěsit například o římsy budov. Jeho dopravním prostředkem v tomto díle není Epona, nýbrž již výše zmíněný opeřenec Loftwing, ze kterého se prostě a jednoduše seskakuje. Pro bezpečné přistání pak má hrdina k dispozici padák. Nový je také létající mechanický brouk, kterého můžete vyslat, aby přinesl nějaký jinak nedostupný předmět, přestřihl ve výšce nějaké lanko, přenášel tikající bomby anebo abyste se mohli podívat co na vás čeká na druhé straně překážky. Existence tohoto brouka byla opět podmíněna využitím Wii Motion Plus, neboť byste bez něj nebyli schopni brouka ovládat 1:1.

Znalci „Nintendovek" a především pak série *The Legend of Zelda* poznají ještě celou řadu dalších prvků převzatých z jiných japonských RPG či západních sandboxových her. Ať už se jedná o záplavu sběratelskou objektů, velké množství vedlejších questů, nový inventář, vyšší míra interaktivity prostředí anebo systém upgradování zbraní. Například svůj štít budete muset nechat pravidelně upravovat podle questu, který zrovna plníte.

Pier Kurth

NMAG VERDICT 95

+
- Dlouhá herní doba
- Využití Wii MotionPlus
- Soundtrack

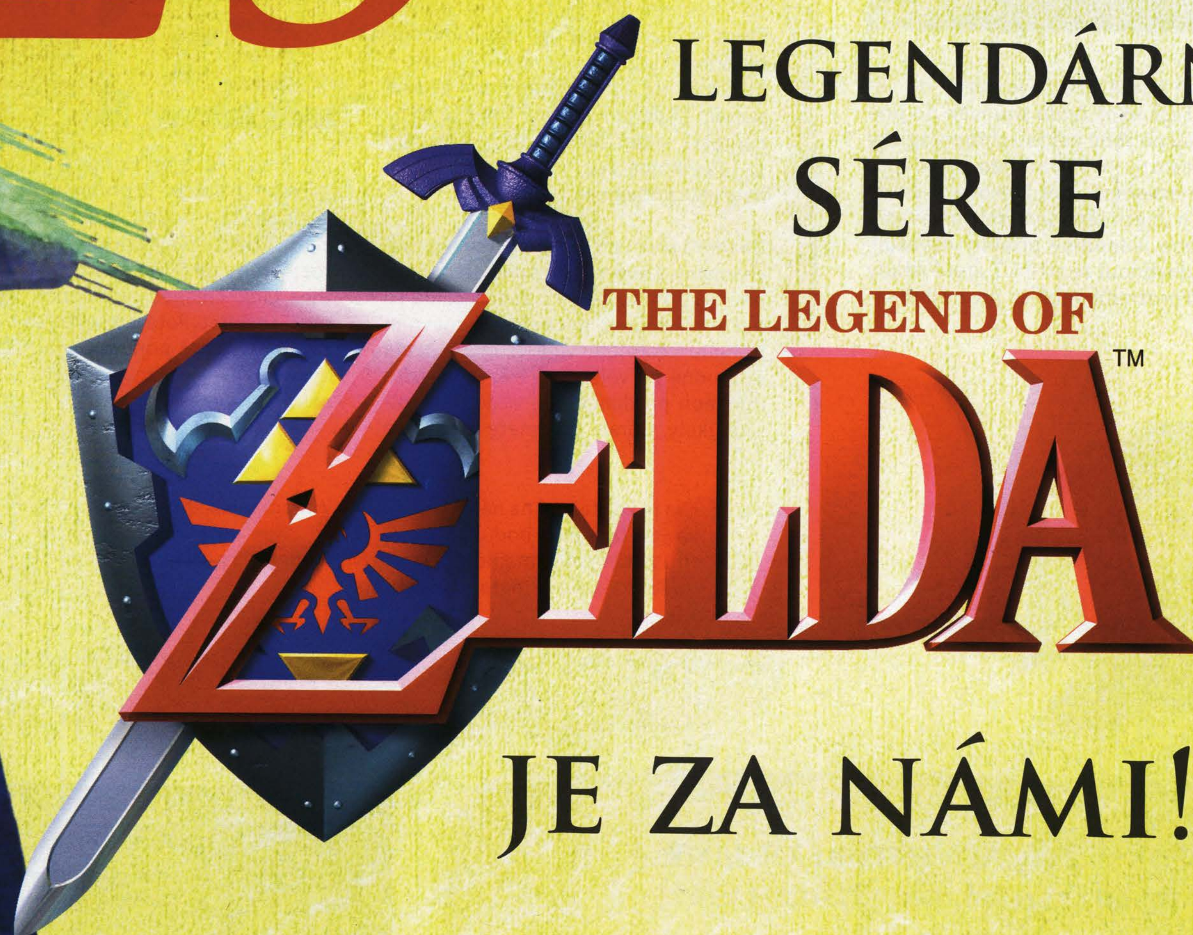
−
- Obrazově ne zcela čisté cut scény
- Linearita



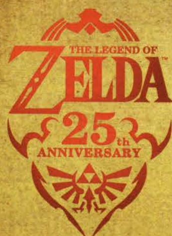
Z toho, co jsem napsal, se může *The Legend of Zelda: Skyward Sword* jevit jako dokonalá hra. Ona vlastně také je! Záleží však na tom, jaké máte preference. Nejvíce si hru užijí hráči, kteří mají rádi žánr japonských RPG se vším, co k nim patří včetně striktní linearity.



25 LET



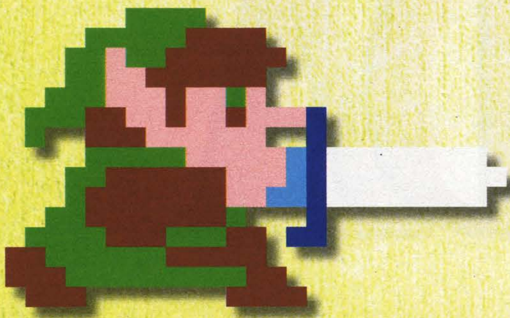
LEGENDÁRNÍ SÉRIE THE LEGEND OF ZELDA JE ZA NÁMI!



The Legend of Zelda nedávno dosáhla významného výročí a Nintendo tuto příležitost neváhalo patřičně oslavit. Pojďme se i my připojit a připomenout si jednotlivá dobrodružství, která za posledních 25 let zažil chrabrý hrdina Link na svých cestách za záchranou princezny Zeldy.



Na úvod je nutné říci, že je každý díl série *The Legend of Zelda* situován do jiné doby. Díly po sobě nejdou chronologicky a kompletní časovou osu Nintendo pravděpodobně nikdy nezveřejní. Ani Linkové a Zeldy nejsou ve všech dílech těmi samými postavami. Jak tedy na sebe jednotlivé příběhy navazují, můžeme jen odhadnout ze střípků, které někdy někdo z tvůrců prozradil nebo co prozradily samotné hry.





The Legend of Zelda
Nintendo Entertainment System (1986)

První díl série neměl žádný podtitulek a světlo světa spatřil v roce 1986. Tenkrát se jednalo o první hru pro Nintendo Entertainment System (krátce NES), která měla v cartridgi zabudovanou baterii. Díky tomu bylo možné uložit si pozici ve hře a při příštím hraní na tom samém bodě pokračovat. Dnes je to již naprostá samozřejmost, ale v době, kdy se ještě hojně využívaly passwordy, to byla velká novinka.

Už tento první díl obsahoval různé mechanismy, které se staly základem i pro jiné hry tohoto žánru a žádná Zelda se bez nich dodnes neobejde. S hlavním hrdinou cestujete více či méně zcela svobodně po velkém světě. Procházíte dungeon po dungeonu, ve kterých plníte úkoly, sbíráte předměty a porážíte



zlo. V sérii *The Legend of Zelda* je představitelem zla postava jménem Gannon, která se snaží získat moc nad zemí Hyrule ziskem magického Triforce. V prvním díle získal Gannon vlastní silou pouhý jeden dílek ze tří. Zbývající byly princeznou Zeldou roztříštěny na 8 fragmentů a hlavní hrdina Link, chlapec se zelenou kápí, je musí sesbírat. Poté, co se mu to podaří, mu zbývá ještě porazit Gannona, čímž vysvobodí princeznu Zeldu a uchrání celou zemi před zkázou.

- Hra je ke stažení na nákupním kanále Wii pro virtuální konzoli za 500 Nintendo bodů.
- Hru získali první majitelé konzole Nintendo 3DS po zapojení do Ambassador Programme zdarma.



Zelda 2: The Adventure of Link
Nintendo Entertainment System (1987)

Pokračování série na sebe nenechalo dlouho čekat. O pouhý rok později je Gannon zpět a princezna Zelda upadla do hlubokého spánku. Aby Link odvrátil hrozící zkázu, musí nalézt několik výjimečných křišťálů a umístit je na oltáře v šesti chrámech. Díky tomu se Link dostane k Triforcu odvahy, s jehož pomocí by měl Gannona nadobro porazit.

Tento díl je od prvního výrazně odlišný. Hrdinu již neovládáte z ptačí perspektivy, ale vidíte ho ze strany, což vzdáleně připomíná plošinovku. Link také poprvé procházel městy a hráč mu mohl zlepšovat jeho dovednosti. Objevily se zde také první NPC postavy, které nestály na místě, ale pohybovaly se a po čase se zase schovaly. Link se s nimi mohl bavit a získat od nich informace. Zelda 2 obsahovala také mnohem sofistikovanější bojový systém než první díl. Tento díl se však nedočkal vřelého přijetí a fanoušky je považován za černou ovci celé série. Právem?

- Hra je ke stažení na nákupním kanále Wii pro virtuální konzoli za 500 Nintendo bodů.
- Hru získali první majitelé konzole Nintendo 3DS po zapojení do Ambassador Programme zdarma.









THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
SNES (1991)

Třetí díl série s názvem *The Legend of Zelda: A Link to the Past* vyšel v roce 1991. Tvůrci se z neúspěchu dvojky poučili, a tak Hyrule opět vidíte z ptačí perspektivy.

Gannon už netouží vládnout jen Hyrule, ale chce vládnout celému světu. Aby to dokázal, převleče se za Agahnima a unese potomky skupiny „Moudrých", kteří kdysi Gannona zavřeli do takzvaného Stinného světa a bránu zapečetili. Jak se však stává, poražený a uvězněný nepřítel zase nabyl sil, pečeť zničil a dostal se ze svého vězení. Mezi potomky „Moudrých" patřila také Princezna Zelda, která byla opět unesena. Nejdříve se ji pokusí zachránit Linkův strýc, avšak bez úspěchu. Do boje se tedy vrhá samotný Link, v dosud nevídané grafice a s bombastickým soundtrackem, který byl nahrán symfonickým orchestrem. S dvěma světy s ohromných počtem předmětů k prozkoumání byl díl *The Legend of Zelda: A Link to the Past* na svou dobu jednou z nejobsáhlejších her.

- Titul se dočkal také remaku v podobě hry pro GameBoy Advance. Součástí GBA verze je i multiplayerová hra The Legend of Zelda: Four Swords, jejíž remake je dnes ke stažení jako samostatný DSiWare titul.
- Hra je ke stažení na nákupním kanále Wii pro virtuální konzoli za 800 Nintendo bodů.









THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Gameboy (1993)



V dalším díle pluje Link po moři. Náhle začne bouřka a blesk zasáhne střed Linkovy lodě. Ten ihned upadne do bezvědomí. Probere se teprve na ostrově Cocolint v domečku jemu neznámých lidí. Dozvídá se o dívce jménem Marin, která ho našla ležet na pláži a o příšerách, které ohrožují životy zdejších obyvatel. Jakmile při prvním průzkumu okolí nalezne svůj meč a štít, vydává se na boj proti příšerám okupující jinak mírumilovný ostrov. *Link's Awakening* představuje první titul série, který vyšel pro kapesní konzoli a zároveň se jedná o první díl, který se neodehrává v Hyrule. Také princezna Zelda zde hraje druhotnou roli, jako součást příběhu pak překvapí láskyplný vztah mezi Linkem a Marin.

The Legend of Zelda: Link's Awakening vyšel o pár let později také jako remake pro Gameboy Color (*The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*), který obsahoval jeden dungeon navíc, využívající barevné palety Gameboye Color.

- Titul se dočkal také remaku v podobě hry pro GameBoy Advance. Součástí GBA verze je i multiplayerová hra The Legend of Zelda: Four Swords, jejíž remake je dnes ke stažení jako samostatný DSiWare titul.
- Hra je ke stažení na nákupním kanále Wii pro virtuální konzoli za 800 Nintendo bodů..



Svoji první, byť malou roli si zde zahrála také okarína – hudební nástroj, který dal jméno dílu *Ocarina of Time*.



ZELDA: THE WAND OF GAMELON
LINK: THE FACES OF EVIL
ZELDA'S ADVENTURE
Phillips CD-i (1993/95)

Úsekem dějin série *The Legend of Zelda*, o kterém nejspíš nevíte, protože o něm fanoušci rádi mlčí, je vydání trojice her *The Legend of Zelda* pro herní konzoli Phillips CD-i. Možná si vzpomenete na historku o vzniku konkurenčního Playstationu. Ten měl být pouhým rozšířením pro Super Nintendo v podobně externí CD mechaniky. Nintendo se však nakonec rozhodlo od plánu se Sony odstoupit a úkolem vydat CD mechaniku pro SNES pověřilo evropskou společnost Phillips. Nicméně ani tato mechanika nakonec nikdy světlo světa nespatřila. Společnost Phillips požadovala jako odměnu od Nintenda licenční práva na čtyři hry. První z nich byla logická hra *Hotel Mario*, zbývající tři hry si společnost Phillips vybrala Zeldu. Bohužel, tyto hry nevyvíjelo Nintendo, což se velmi podepsalo na jejich kvalitě.



Hry *Zelda: The Wand of Gamelon* a *Link: The Faces of Evil* vyšly téměř ve stejnou dobu a lišily se od sebe tím, že jste v první hře mohli hrát za princeznu Zeldu (poprvé a dosud naposledy v celé sérii) a v druhé za Linka. Hry se podobně jako Zelda 2 pro NES neodehrávaly v ptačí perspektivě, ale opět ze strany jako 2D plošinovka. V roce 1995 pak vyšla třetí hra s názvem *Zelda's Adventure*, která se sice opět vrátila ke kořenům série, ale byla velmi nevyladěná a obsahovala velké množství chyb. Co měly všechny tři díly společného byly naprosto tragické animované filmové scény, které působí směšně a trapně.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
Nintendo 64 (1998)

Na *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* čekali hráči a fanoušci dlouhých sedm let. Tato dlouhá doba však byla v mžiku zapomenuta, jakmile hráči již po prvním spuštění hry viděli novou úchvatnou grafiku. Jednalo se o první Zeldu ve 3D. Díky do té doby nevídaným animacím a prostředí s láskou pro detail, se jedná dodnes o jednu z nejoblíbenějších her série. Nintendo tak postavilo základy nejen zcela nového grafického standardu, ale také celé řady herních mechanismů pro hry ve 3D prostředí.

Herní svět byl tak velký, že tvůrci přispěchali s nejvěrnějším dopravním prostředkem ve světě videoher, koněm jménem Epona. Hráči se poprvé dozvěděli o původu legendárního Triforce a naučili se zahrát spoustu písní na okarínu. Ty jim dále pomáhaly v celé řadě dungeonů i mimo ně.

Spoustě hráčů dával zabrat vodní chrám, který je často označován za jeden z nejtěžších dungeonů v dějinách série. Hra obsahovala i několik temných až strašidelných pasáží. Například, když jste navštívili hlavní město Hyrule v budoucnosti (část děje je postavena na cestování časem), mohli jste narazit na zombíky. Jeden z dungeonů se také nachází na hřbitově.

Link je v této hře mladým klukem, který žije v osadě Kokirů. Je v ní jediným chlapcem, který nemá vlastní lesní vílu a trápí ho kvůli tomu ostatní obyvatelé i noční můry. Strom Deku, ochránce Kokirů, se mu proto rozhodne přidělit Navi, lesní vílu, která jej už od té doby neopustí.

V tomto díle ztvárňuje Gannon krále zlodějské bandy Gerudů. Touží po Triforce bohů, který svému majiteli splní každé přání ať již dobré či zlé. Triforce se nachází v takzvané Svaté říši. Do té je možné se dostat pouze s Okarínou času, kterou chrání princezna Zelda, a s trojicí svatých kamenů, přičemž jeden z nich střeží právě strom Deku. Proto na něj Gannon vyšle kletbu a Navi následně navede Linka dovnitř stromu, aby jej zachránil. Ten sice kletbu zlomí, ale strom i nadále umírá. Než se tak stane, stihne Deku Linkovi předat onen první kámen, Svatý kámen Kokirů, a vyšle jej na královský dvůr za princeznou Zeldou.

Na královském dvoře se Link poprvé setká s Gannonem, který se přetvářkou snaží od Zeldy získat okarínu. Ta jej však prokoukne, daruje okarínu Linkovi a vyšle jej na cestu k nalezení dalších kamenů.

ROZDÍLY MEZI PŮVODNÍM DÍLEM A OCARINA OF TIME 3D

Jelikož je *Ocarina of Time* nejslavnější díl série, dočkala se nedávno remaku. Ten vyšel v loňském roce pro Nintendo 3DS a my si nyní přiblížíme v čem je nová verze lepší.

Výraznou novinkou je, že hra dostala magické trojrozměrné prostorové efekty, které jsou viditelné bez 3D brýlí. Samozřejmě byla velmi vylepšena i samotná grafika hry. Nintendo 64 disponovalo nižším rozlišením a podporovalo pouze poměr stran 4:3. Na Nintendu 3DS běží hra samozřejmě ve vyšším rozlišení, v širokoúhlém poměru stran a navíc s vyšším počtem snímků za vteřinu (nárust o 10 FPS). Některé cutscény byly upraveny, textury vylepšeny a byly přidány nové efekty.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D využívá pro ovládání také dotykový displej a pohybové senzory. Na dotykovém displeji můžete pozorovat mapu, procházet menu či inventář a také mnohem rychleji měnit zbraně. Pohybové senzory hra využívá například při rozhlížení po okolí nebo při míření prakem.

Posledními novinkami je dvojice módů *Master's Quest* a *Boss Challenge*. V *Boss Challenge* můžete znovu nastoupit proti již poražených bossům a *Master's Quest* je něco vyloženě pro fajnšmekry.

Master's Quest je přepracovanou verzí *Ocarina of Time*, která byla ve vývoji pro speciální přídavek ke konzoli Nintendo 64 s názvem 64DD. Protože se vývoj 64DD protáhl, vyšel tento přídavek pouze v Japonsku. *Master's Quest* pak oslavil svou premiéru teprve na Nintendu GameCube, kde byl dodáván jako bonus k první edici *The Legend of Zelda: The Wind Waker.*

Master's Quest obsahuje přepracované těžší dungeony. Byly zde změněny naleziště vybraných objektů, Link narazí na silnější protivníky a v Hyrule je vše, co bylo původně vpravo, nalevo. To je podobné rozdílu mezi *Twilight Princess* pro Wii a Nintendo GameCube, který se též lišil „zrcadlovým" zobrazením.

Poslední novinkou 3DS verze *Ocarina of Time* jsou zabudované nápovědy, které jsou hráčům k dispozici na všech obtížnějších místech ve hře. Když si nebudete vědět rady, můžete zajít na označené místo a hra vám ukáže, jak zdánlivě nepřekonatelnou překážku zdolat. Pokud jste zkušený hráč, nikdo vás nebude nutit téhle pomoci využívat, ale začínajícím hráčům nebo hráčům, kteří se začnou cítit frustrovaní, může tato zabudovaná nápověda příjemně pomoci.



The Legend of Zelda: Majoras Mask
Nintendo 64 (2000)

Jak možná někteří z vás ví, na konci *Ocarina of Time* zmizí Linkova milovaná Navi. To Link nemůže nechat jen tak a vydává se na cestu Navi najít. Při hledání je přepaden stvořením nazývaným Horror Kid. Ten Linka promění v mladého Deku a přemístí do paralelního světa k Hyrule, do země Termina. Než se hráč naděje, dostává za úkol sehnat Majořinu masku, kterou Horror Kid ukradl. Ten navíc způsobil, že do tří dnů spadne na zem Měsíc, což musí klučina v zeleném hávu odvrátit.

To nelze zvládnout jinak než s okarínou, díky které může hráč cestovat časem. Hráč má vždy 72 hodin na to, dostat se do určitého bodu hry, kdy dosáhne dočasného úspěchu. s tím se pak může vrátit zpět v čase a pokračovat. V *Majora's Mask* má totiž každá věta, každý předmět, každá postava a každá událost své opodstatnění, které však odhalíte až postupem času. Hráč musí procházet stejné prostředí několikrát, dbát na sebemenší detaily a také si mnohé zapamatovat. Tato komplexnost některé fanoušky fascinovala. Pro jiné hráče se naopak stala důvodem, proč nad dílem Majora's Mask zlomili hůl.





The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons
Gameboy Color (2001)



Díly *Oracle of Ages* a *Oracle of Seasons* vyšly pro Gameboy Color současně. Jsou si na jednu stranu velice podobné, na druhou jsou naprosto odlišné. Jedná se o dva samostatné příběhy, které však spolu sdílejí spoustu prvků a jen pokud dohrajete oba tituly, dočkáte se pravého konce obou her.

V *Oracle of Ages* musí Link cestovat časem, aby zachránil postavu jménem Labrynna a sesbíral osm esencí času, které mu pomohou uvést Hyrule do původního stavu. Strom Deku se vrátil v podobě stromu Mako a zachránit musí Link také zpěvačku Nayru. V *Oracle of Seasons* hledá Link orákulum ročních období Din. Namísto klasického cestování časem zde musí hráč vhodně využívat změn ročních období.

Pokud jste dokázali dohrát jednu hru, získáte kód, který můžete zadat do hry druhé. Ta se následně mírně změní a vy se dočkáte onoho pravého konce a také pravého zločince. Kromě toho hra obsahovala speciální obchod, který byl přístupný jen, pokud jste hru hráli na Gameboy Advance. Kuriózní!



Se stromem Deku se můžete setkat v celé sérii Zeldy. Tento mystický strom má za úkol ochránit všechny duše lesa.





The Legend of Zelda: The Windwaker
Nintendo GameCube (2002)

Kdo neopovrhl grafickým stylem *Windwakera*, zažil tak trochu jiné Linkovo dobrodružství. V této verzi Hyrule dostávají kluci v určitém věku tradiční zelené oblečení, aby uctili památku legendárního hrdiny. Link má právě narozeniny a sotva si stihl zelený háv obléci, unesl obří orel Linkovu sestru. Spolu s pirátskou bandou, se kterou se Link záhy seznámí, se vydává na záchranu své sestry. Postupně se od pirátů dozvídá historii Hyrule a také o tom, proč tuto zemi nyní pokrývá tolik vody. Dozvídáme se také samozřejmě o veškerém zlu, které následně bude muset Link porazit.





THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS
Gameboy Advance (2003)
Nintendo GameCube (2004)
Nintendo DSi (2011)

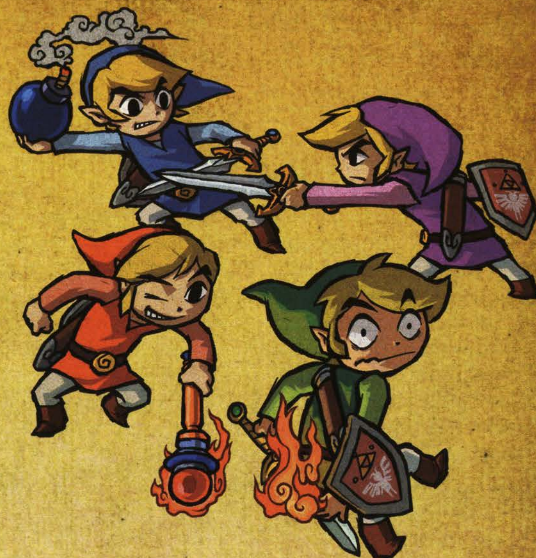
Remake *The Legend of Zelda: A Link to the Past* vyšel pro Gameboy Advance spolu s hrou *The Legend of Zelda: Four Swords*, jedinou multiplayerovou hrou v sérii. V ní jste mohli podstoupit dobrodružství jedině se třemi dalšími přáteli, kteří měli také Gameboy Advance, vlastní hru a také propojovací kabel. Nutno přiznat, že tyto předpoklady byly na tehdejší dobu až příliš vizionářské, a tak si tuto hru příliš lidí neužilo.

Zlo v této hře představuje postava Vaati, která byla uvězněna a zapečetěna do tzv. Meče čtyř. Protože pečeť časem zeslábla, chtěla princezna Zelda spolu s Linkem meč znovu zapečetit. V ten okamžik však Vaati na slabou pečeť zevnitř zaútočil, osvobodil se ze svého vězení a v tu chvíli se promění Link ve čtyři samostatně ovladatelné postavy, přičemž každý hráč hraje za jednu postavu.

Tatáž hra vyšla později v upravené a rozšířené verzi také pro Nintendo GameCube. K jednomu GameCubu jste připojili tři Gameboye Advance. To už znělo lépe a zatímco se některé dění odehrávalo na velké televizní obrazovce, do dungeonů se v zásadě chodilo skrze displeje Gameboyů Advance.







Kvůli dříve zmíněným požadavkům je známost tohoto dílu takřka mizivá, proto k příležitosti 25. výročí série vydalo Nintendo díl *Four Swords* také jako DSiWare. Hledejte titul pod názvem *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition*. V ní stačí najít tři další majitele konzole Nintendo DSi či Nintenda 3DS a můžete přes bezdrátové spojení skočit do multiplayerového zážitku. Pro případ nouze však DSiWare verze obsahuje také singleplayerový mód, ve kterém všechny čtyři Linky ovládáte sami.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
GameCube, Wii (2006)

Je to již sedm let, kdy fanoušci šíleli a jásali radostí, když byla na herním veletrhu E3 představena *The Legend of Zelda: Twilight Princess.* Ta se odehrává zhruba sto až dvě stě let po ději legendární *Ocarina of Time*. Link v tomto díle začíná jako prostý farmář, který se díky několika událostem, které se odehrávají v rychlém sledu, objeví ve stínovém světě a promění ve vlka. Spolu s tajuplným stvořením ze stínového světa, které nese jméno Midna, se vydává na cestu porazit krále onoho světa Zantu.

Původně měla *Twilight Princess* vyjít pouze na Nintendo GameCube, předchůdce Wii. Vývoj se však protáhl a když se datum dokončení přiblížilo uvedení Wii na trh, rozhodlo se Nintendo vydat hru nejen pro GameCube, ale také pro Wii. A rovnou jako launchovku... neuvěřitelné!

Fanoušci byli *Twilight Princess* úchváceni! Fascinovala je skvělou grafikou a samozřejmě také tehdy novým pohybovým ovládáním Wiička. Rozsah, unikátní a opravdu zajímavé části hry, ve kterých jste cestovali jako osamělý vlk temným světem s neznámým stvořením na svých zádech, návrat Epony, pohybové ovládání a mnoho dalšího z *Twilight Princess* dělají velice oblíbený díl. Jen obtížnost nebyla pro mnoho hard-core hráčů na staré známe úrovni. Některým se zkrátka nelíbilo, že *Twilight Princess* dokázali dohrát bez větších obtíží.





THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
Gameboy Advance (2004)





The *Legend of Zelda: The Minish Cap* je jediným dílem této série, který vznikl jako původní díl přímo pro Gameboy Advance a navíc nepochází z dílny Nintenda, ale od Capcomu.

Příběh tohoto dílu rozvíjí legendu okolo meče Four Sword, který je hlavním tématem dílů *Four Swords* a *Four Swords Adventures*. *The Minish Cap* odhaluje minulost Vaatiho, který řádí také v této hře a navíc popisuje vznik meče Four Sword.

Link je v *The Minish Cap* dítětem a právě proto byl vybrán králem Hyrule, aby pomohl miniaturním Picorům, nebo-li rodu Minishům. V příběhu jsou děti Picory v ohrožení záhadnou mocí, kterou dostane Link za úkol porazit. Aby se mu to podařilo, musí být Link zmenšen na velikost Pikorů, a tak dostává na hlavu kouzelný mluvící kloubouk Ezlo nebo-li The Minish Cap. Jako zmenšený Link pak musíte vypátrat kousky magického kamene (ve hře se jmenují Kinstone Pieces).

- Hru získali členové Ambassador programu Nintenda 3DS jako stahovatelnou hru pro Virtuální konzoli Nintenda 3DS.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
Nintendo DS (2007)

Phantom Hourglass vyšel pro Nintendo DS v roce 2007 a jedná se o přímé pokračování dílu *The Windwaker* z Nintenda GameCube. Link, Tetra a její pirátská banda plují po sedmeru moří. Náhle se zjeví hustá mlha a v ní tajemná loď. Tetra si ji jde prohlédnout a je něčím neznámým unesena. Link neotálí a pokusí se Tetru zachránit, avšak marně. Spadne do studené mořské vody a padá do bezvědomí. Probouzí se až po nějakém čase na břehu, kde jej nalezla víla jménem Ciela.

Od jějího dědečka se hráč dozvídá, co musí udělat pro to, aby Tetru vysvobodil. Je nutné nalézt trojici duchů: ducha síly, moudrosti a odvahy. Pro splnění tohoto nelehkého úkolu musíte několikrát do chrámu Krále moří, neboť se v něm ukrývají vzácné mapy mořských vod. Aby se Link mohl v chrámu pohybovat, dostane fantomovy písečné hodiny, které tomuto dílu propůjčily své jméno. *Phantom Hourglass* využívá zajímavé kombinace 3D grafiky z ptačí perspektivy a drží se přitom stejného grafického stylu díl *The Windwaker*.

Dalo se očekávat, že tvůrci bohatě využijí potenciálu Nintenda DS, zejména dotykového displeje. Díky němu získává hráč mocný nástroj, kterým si může na mapách poznamenávat svoji cestu, řešit



složitější hádanky nebo si zapsat důležité poznámky. Dále hra uchvátila fanoušky dispozicí otevřeného herního světa, byť jim bylo podle vzoru předchůdce z Nintenda GameCube, často nenáviděné moře. Jedinou další výtkou byl možná zbytečný backtracking, kdy jste se museli několikrát vracet do chrámu Krále moří a pátrat na již známých místech po nových mapách.





LINK'S CROSSBOW TRAINING
Wii (2008)

Link's Crossbow Training není plnohodnotným dílem série, nýbrž něco na půl cesty mezi sbírkou miniher a střílečkou. I přes to si místo v této rekapitulaci série *The Legend of Zelda* zaslouží, byť zůstane v hlavách mnohých pod poznámkou „to, co Nintendo přibalilo k Wii Zapperu".

Ve hře jste procházeli několika úrovněmi, ve kterých jste v roli Linka stříleli do statických či pohyblivých terčů. Někdy jste při tom stáli na místě, jindy se Link pohyboval sám ode sebe a nebo jste jej směli ovládat sami. Tato přiložená hra k Wii Zapperu sloužila spíše jako technologické demo, které mělo za cíl ukázat k čemu je dobré mít Wii Zapper doma. Nutno říci, že jako v budgetové či bezplatné railshooter střílečce (podle toho zda jste chtěli Wii Zapper či tuto hru) si *Link's Crossbow Training*, zasazený do světa *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, nevedl špatně.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Nintendo DS (2009)



The Legend of Zelda: Spirit Tracks se odehrává celé století po dějství dílu *Phantom Hourglass*. Již na počátku příběhu vidíme známou tvář, která patří Nikovi, jednomu z pirátů z bývalé Tetřiny bandy. Přestože musí být každému zřejmé, že už Nikovi musí být více jak 100 let, největším překvapením je, že je dědečkem „nového" Linka. S ním se ihned poté, co se od Nika dozvíte, jaké problémy zužovaly Hyrule v posledních letech, vydáváte na cestu, ne však po vodě, nýbrž po železnici! Link se totiž stal čerstvým strojvedoucím.

To byl důvod k oslavám, po kterých byl Link pozván na audienci s princeznou Zeldou, která k němu přistoupila s prosbou. Požádala ho, aby ji odvezl vlakem k Věži bohů. Link přání Zeldy samozřejmě splní, avšak na cestě se střetnou s jedním z ministrů země, který s ďábelskými úmysly oddělí ducha princezny od jejího těla. Link dostává nový úkol, zabránit nastolení nového režimu. A k tomu mu poslouží železnice a doprovod v podobě princeznina ducha. Je to vlastně poprvé v dějinách série, kdy princezna ve své pravé podstatě cestuje společně s hlavním hrdinou.













The Legend of Zelda: Skyward Sword
Wii (2011)

Skyward Sword je nejen posledním dílem ze série *The Legend of Zelda*, ale zároveň dílem, který pravděpodobně stojí na samotném počátku dějové osy. Příběh totiž pojednává o době, kdy lid nežil na zemi, ale kdesi vysoko v oblacích. Důvodem bylo zlo, které kdysi pustošilo zemský povrch a vraždilo vše živé. Bohové toto zlo sice zapečetili hluboko v podsvětí, ale povrch už neměl být nikdy bezpečný. Byť v oblacích žijí už celé generace v míru a někteří už o zemském povrchu ani nevědí, zdá se, že zlo pečeť prolomilo a znovu zemský povrch nazývá svým domovem.

12
www.pegi.info

Pandora's Tower™

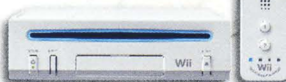
Za pomoci meče projděte třináct věží, než bude příliš pozdě!



Čas kvapí a vaše krásná Elena se postupně mění v monstrum. Pokuste se vrátit Eleně zpátky její půvab. Musíte si ale pospíšit, než ztratí svou lidskou tvář úplně.

Wii™

Nintendo®





Limited Edition

=



Hra

+



Steelbook™

+



Artbook

16
www.pegi.info





THE LAST STORY™

A Hironobu Sakaguchi Game
Music by Nobuo Uematsu

"Balancování na ostří nože. Tak žijeme naše životy."

Země umírá. Pouze jedno místo v království zůstalo nedotčeno – ostrov Lazulis. Zael se tam vydává se svými přáteli, aby našel poklad, ale místo toho nachází záhadnou sílu, krásnou cizinku a dobrodružství, které přesahuje i jeho nejdivočejší sny.

Dominujte se svými spojenci bojišti – to vše v reálném čase!



Díky speciální schopnosti Gathering přitahuje Zael pozornost nepřátel. Využijte tuto schopnost v kombinaci se Zaelovým agilním pohybem, a pomozte tak svým přátelům v potížích a změňte poměr sil na bojišti.





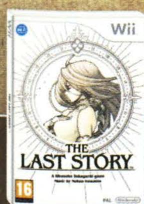
Kooperativní a kompetitivní online hraní





2 – 6 hráčů se může utkat mezi sebou nebo spojit síly!

Limited Edition



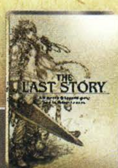


=



Software

+



Steelbook

+



Soundtrack CD

+



Artbook

Nintendo®

Wii™

NINTENDO 3DS™

12
www.pegi.info

THE LEGEND OF ZELDA
25th ANNIVERSARY - LIMITED EDITION





+



THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY PACK OBSAHUJE:

- konzoli Nintendo 3DS v černé barvě Limitované edice
- hru The Legend of Zelda Ocarina of Time